REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VII Nº 65 - 395 PTAS

Nintendo Acción

FIGHTER'S DESTINY CONTRA TODOS
Comparamos los mejores juegos de lucha para N64

CONCURSO
Regalamos 15 cartuchos de Snowboard Kids



SUPERSTARS
Yoshi's Story
Snowboard Kids
NBA PRO '98
NHL Breakaway ´98

¡WARIO LAND 2 ESTALLA EN GAME BOY!



Quake
Ya muerde en Nintendo 64





Guías de GoldenEye, Turok (GB), Bomberman 64 y FIFA '98

Sumario Nº65 Abril

Nintendo START Acción

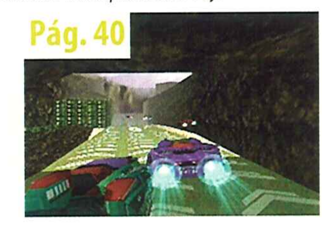




Previews

En este número anticipamos juegos para todas las edades y públicos. Empezamos por una cosa muy fuerte, «Quake», y seguimos con «Lufia», un bonito RPG para Super Nintendo. Entre medias apuntad lo nuevo de Wario para Game Boy.











Super Stars

La estrella de este número es «Yoshi´s Story», un plataformas entrañable para N64. También puntuamos «NBA PRO», «Snowboard Kids», «NHL '98» y «Pocket Bomberman» portátil.



Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Presidente María Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Domingo Gómez, Amalio Gómez, Jesús Alonso

Director Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez, David Lillo
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Fotografía Pablo Abollado
Colaboradores Roberto Lorente, David García, Sonia Herranz
Directora Comercial Mamen Perera

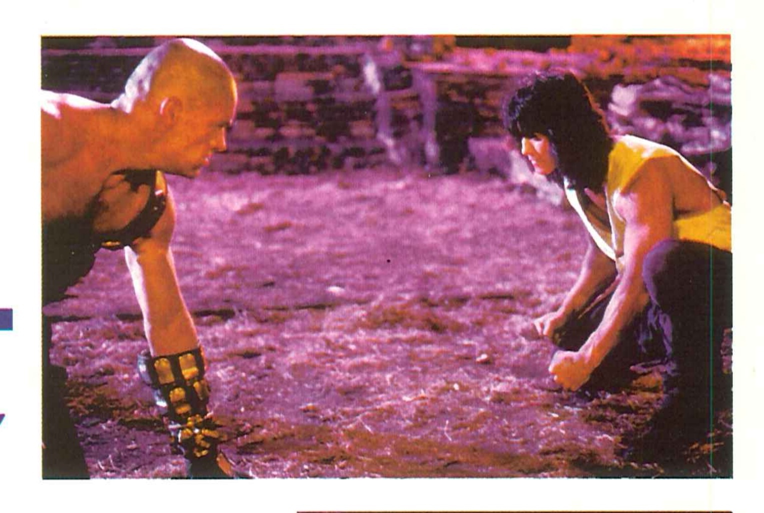
Coordinación de Publicidad Mónica Marín
Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de suscripciones Cristina del Río, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99
Transporte BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992

Cómo puntuamos

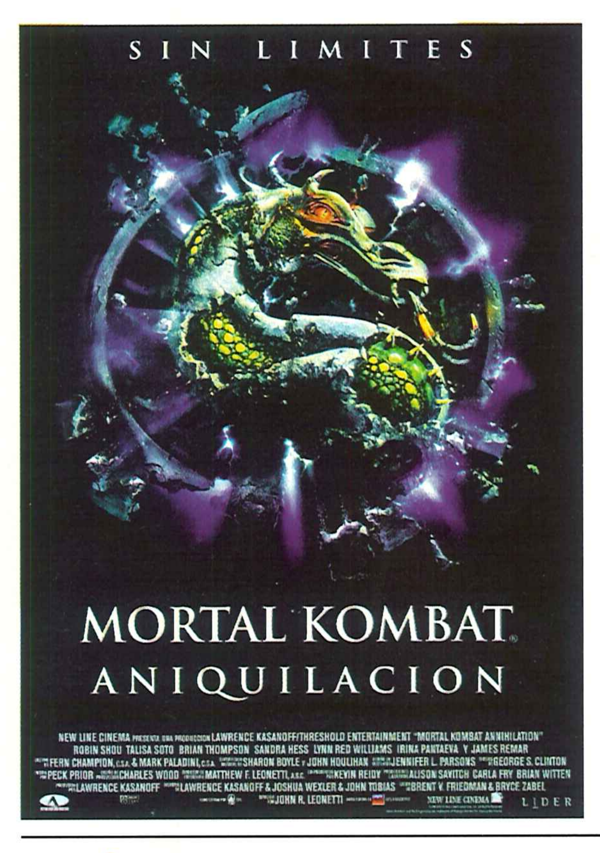
- **0-50:** Hacer juegos así es pecado. Y al que peca, le castigamos.
- **50-60:** Tiene gráficos, sonido, movimientos... pero no todo muy conjuntado.
- **60-70:** Se puede jugar. Y si te fijas, quizá encuentres algo que merezca la pena.
- **70-80:** Bueno. No te defraudará.
- **80-90:** Superior. Muy recomendable.
- **90-95:** Un superclase. Cómpratelo, te guste de qué va o no.
- **95-99:** Obra maestra. Imprescindible. Sólo uno o dos juegos al año merecerán esta puntuación.
- **100:** ¿No existe el juego perfecto?



la Imagen

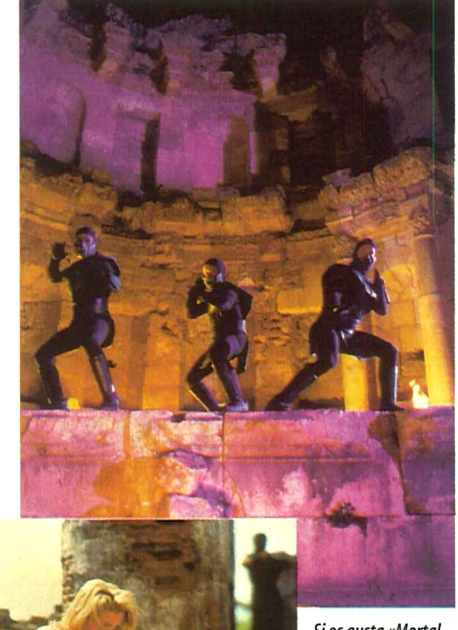


«MORTAL KOMBAT: ANIQUILACIÓN», el estreno más esperado



La nueva película de «Mortal Kombat» se estrenará por fin en los cines españoles el **viernes 3 de abril**. Esta vez el protagonista será **Liu Kang** (Robin Shou), que tendrá que hacer frente al intento de Shao Kahn (Brian Thompson) por controlar la Tierra. A su lado lucharán otros guerreros tan conocidos como **Kitana** (Talisa Soto), **Sonya Blade** (Sandra Hess) o **Johnny Cage** (Chris Conrad).

Las escenas de lucha tendrán un peso fundamental en la película, y en su realización no se escatimaron efectos especiales para que fueran lo más parecidas posible al videojuego. No en vano el director, John R. Leonetti, fue director de fotografía en «La Máscara», y en el rodaje han participado expertos que antes dejaron su huella en «Terminator 2» o «La familia Addams». Los efectos más deslumbrantes se conseguirán con técnicas de **captura de imágenes** que después son tratadas por ordenador. Gracias a ellas veréis en acción al centauro Motaro, o "flipareis" con los cuatro brazos de Sheeva.



Si os gusta «Mortal Kombat», preparaos para disfrutar a tope con el estreno de esta película. Habrá acción, artes marciales y muchos efectos de lujo.

Éxito en la lucha contra la PIRATERÍA

Nunca nos cansaremos de repetiros lo perjudicial que resulta la piratería para el mundo del videojuego, así que tampoco vamos a perder la oportunidad de publicar noticias tan buenas como la que se produjo el pasado 25 de febrero. Ese día, la **Guardia Civil de Barcelona** se incautó consolas y juegos Nintendo "piratas" por valor de unos **120 millones de pesetas** en varios locales de la Plaza de Palacio y la calle Reina Cristina. Todos debemos alegrarnos de que se produzcan éxitos como éste en la lucha contra un cáncer que os afecta tanto a vosotros como a las compañías que trabajan en este sector.

LA PORTÁTIL se conecta a Internet

El aparatejo que veis en estas imágenes se llama **Game Boy Kiss** y ha sido desarrollado por **Hudson**, la compañía de los Bomberman. Se presentó en el último Nintendo Space World, y su función es conectar la portátil a Internet a través de un PC, para que así se puedan bajar nuevos mapas y otros datos de los juegos que sean compatibles con este sistema.

El primero que se aprovechará de las ventajas del GB Kiss va a ser **«Nectaris»**, un cartucho programado por la propia Hudson que ya tiene disponibles nuevas fases en la página Web de la compañía japonesa **(www.Hudson.co.jp.)**. Suponemos que irá llegando nuevo software, aunque lo que no es tan seguro es que podamos verlo por aquí.

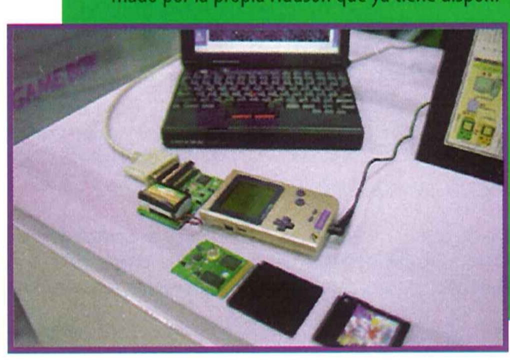
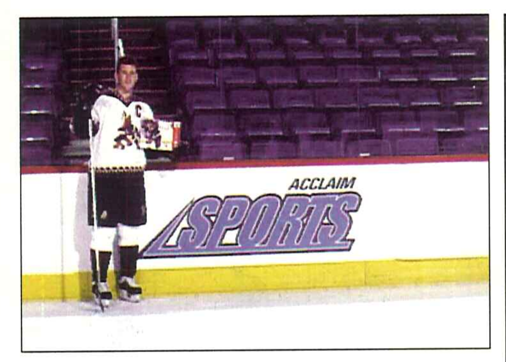
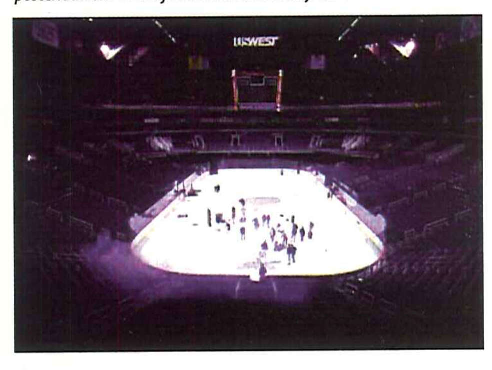




Imagen de la conexión del Game Boy Kiss a un PC portátil.



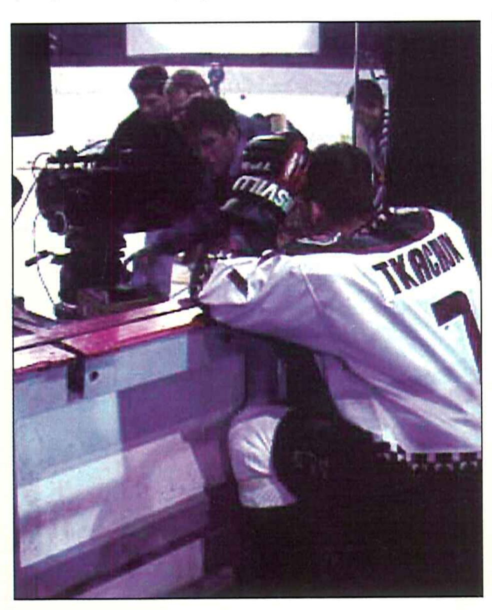
El amigo Tkachuk, en un momento del rodaje, posa para la posteridad con una caja de «NHL Breakaway '98».





Silencio, se rueda NHL

El jugador que aparece en la carátula del **«NHL Breakaway´98»** se llama **Keith Tkachuk**, y aunque aquí no sepamos nada de su vida y obra, el tío es toda una estrella de la liga americana de hockey sobre hielo. Juega en los Phoenix Coyotes, **fue el máximo goleador de la pasada** temporada, y por un módico precio ha aceptado prestar su imagen para promocionar el juego en la televisión americana.



CENTRO MAIL se instala en la red

Vuestros paseos por Internet pueden tener un nuevo destino a partir de ahora. La dirección es **"www.centromail.es"**, y se trata de la página que acaba de inaugurar Centro Mail en la red de redes. Aquí podéis encontrar todo tipo de información sobre los juegos disponibles y los que van a salir, averiguar sus precios, así como realizar búsquedas que se adapten a las características del cartucho que queráis. Esta visto que en estos tiempos nadie puede vivir ya sin Internet.



¿GAME BOY 64?

Datel ha creado un adaptador que puede ser considerado como el hermano mayor del Super Game Boy. El **Game Boy Emulator**, que así se llama el invento, sirve para **ver los juegos de la portátil en la Nintendo 64**, y trae también una opción para cambiar la paleta de colores en pantalla. De momento sale a la venta en Gran Bretaña a un precio que ronda las diez mil pesetas. Nosotros nos hemos puesto en contacto con Nintendo España para ver qué posibilidades hay de que llegue a nuestro país, pero al no ser un producto oficial lo lleva un poco crudo.

Big N en OBRAS

Estamos remodelando el Show de Big N, por eso este mes no hay consultorio ni Confidencial. En las nuevas páginas del show incluiremos vuestros dibujos, cartas, opiniones, los recortes de prensa, las cosas más curiosas... Pero para ello necesitamos vuestra colaboración. Así que ya sabéis, enviadnos lo que queráis a esta dirección:

El Show de Big N. Hobby Press S.A.
Nintendo Acción. Ciruelos, 4.
28700 SS de los Reyes. Madrid

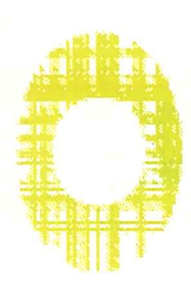
El MUÑECO más duro

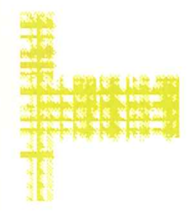
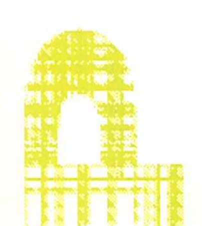
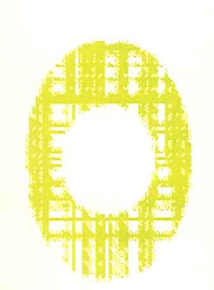


La popularidad de **Duke Nukem** no conoce límites. Su último logro ha sido poner a la venta su propia línea de juguetes, un lujo del que sólo disfrutan los personajes más importantes del videojuego. Como veis, sus creadores han reproducido perfectamente el "pelopincho", las gafas de sol, los musculitos y hasta las armas de "the King". Con esta planta, seguro que Barbie y el resto de muñequitas se quedan prendadas de él en cuanto le vean.

Tenéis más información en **www.resaurus.com/dukepage1.html**





MISIÓN:POSIBLE

Uno de los títulos más esperados para Nintendo 64 por fin empieza a ver la luz

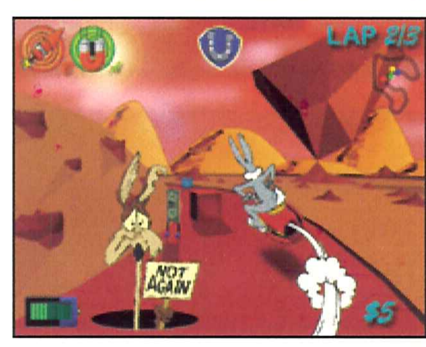
Infogrames vuelve de nuevo a la palestra, si es que alguna vez se ha bajado de ella. Este mes es noticia por partida doble. Uno de sus títulos más fuertes para el 98, **«Mission:Impossible»**, avanza viento en popa directo a un "posible" lanzamiento en junio. Nintendo Acción estuvo en las oficinas de la compañía en Lyon, observando el desarrollo muy de cerca, y os podemos asegurar que lo que vimos os va a impresionar. El juego tiene un **desarrollo muy en plan aventura**, aunque no van a faltar acción y estrategia. Visualmente encontraréis parecidos con **«Shadows of Empire» y «GoldenEye»**, si bien nos ofrecerá tres perspectivas diferentes: una más alejada, estilo Mario, con la cámara rotando alrededor; otra intermedia, tipo Tomb Raider, ideada para persecuciones; y una última diseñada para momentos de disparos, con **Ethan Hunt**, el protagonista, en modo transparente, y un punto de mira en pantalla. «Mission:Impossible» se estructurará en **cuatro grandes misiones**, de las que sólo una, la primera, no seguirá el argumento de la película, "sino que se ha basado en la serie de televisión", nos contó el productor del juego, **Arthur Houtman**.


Parece probable que «Mission:Impossible» estará a la venta en junio. A la vista está que el proyecto va avanzado.

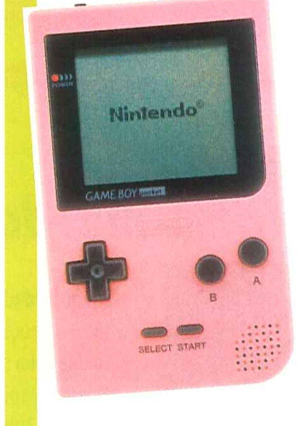
Según Houtman, el juego tendrá mucho texto, que aún no sabemos si llegará traducido al mercado español, y voces, ya que el protagonista tendrá siempre activado un comunicador por el que el alto mando le informará de cómo marcha la situación.

Otra novedad que tenemos que contaros de Infogrames es que han obtenido la licencia de la Warner Bros. para llevar los **Looney Tunes** a N64. La idea de la casa francesa es producir **cuatro o cinco juegos** protagonizados por estas criaturas de aquí a 1999. Ya tenemos las imágenes del primero que aterrizará. Se trata de una especie de carrera en la que pilotaremos extraños artefactos con Bugs Bunny, el Coyote y estos chicos a los mandos. Pronto podremos confirmaros fechas y títulos.





El primer juego que protagonizarán los Looney Tunes en N64 irá de carreras, y se supone que bastante alocadas.



SI EL ROSA ES TU COLOR...

Nintendo España pone a la venta su nueva Game Boy Pocket de color rosa

Game Boy, la **consola más vendida de España** (1.500.000 de unidades hasta marzo de este año) estrena modelo. Mejor dicho, **estrena color**. Tras el negro, el rojo, el amarillo... le toca el turno al rosa. Sí, hablamos de una **pocket de color rosa**, que podéis encontrar desde ya a un precio que rondará las **9.000 pta**.

Con este nuevo modelo, Nintendo espera llegar a un público que hasta ahora se había mantenido mayoritariamente alejado de las consolas, el **público femenino**. También estaba planteado el lanzamiento de una Pocket de **color púrpura**, pero según noticias de última hora parece que no la veremos por aquí. Y, por cierto, desconocemos si el lanzamiento de la Game Boy rosa vendrá acompañado del cartucho de la Barbie. Pero todo se andará...

noticias

Rare prepara un nuevo juego de James Bond

Entre los cientos de proyectos que suele estar preparando **Rare**, hay uno que nos puede interesar más de la cuenta. Se supone que debería ser un secreto, pero bueno, a veces hasta a los de Rare les da por largar. Parece que hay en desarrollo un nuevo juego de James Bond para Nintendo 64. Se dice que aprovechará el **"engine" de «GoldenEye»** y que utilizará el título de alguna película legendaria del 007. Nuestras informaciones apuntan a un posible lanzamiento en **1999**.

«Shadowman», no al 64DD

Lo que nos faltaba por oír. Estaba confirmado al 100% que «Shadowman» sería el primer juego "europeo" diseñado para 64DD. En Iguana alardeaban de disponer ya de un equipo de desarrollo, y mantenían que sería imposible programar su gigantesco juego para otro dispositivo. Bien, las cosas cambian y a veces una barbaridad. Acabamos de enterarnos de que **«Shadowman» estará en cartucho**. En cartucho, y no se hable más, que parece que lo del DD va para muy, muy largo.



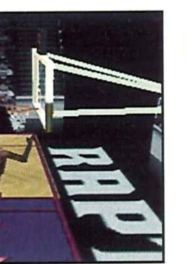
A nosotros nos parece muy bien, pero que no nos quiten todo lo que habían planeado. Bueno, lo comprobaremos allá para **noviembre**.

NINTENDO APUESTA POR EL BALONCESTO

«NBA Courtside» se anuncia en Nintendo 64 para el mes de junio

En junio llegará el primer cartucho de basket diseñado por la gran N para 64 bits. Hablamos de **«NBA Courtside»**, un simulador 5-contra-5 que viene con la licencia de la **NBA** bajo el brazo y un irresistible **gusto por el realismo**. De su desarrollo se encarga el grupo californiano **Left Field**, que junto con la gente de Nintendo América se han propuesto capturar todo el "feeling" de este deporte a base de un control total, y muy fácil, de los jugadores y una excelente sensación visual. En este sentido, los jugadores han sido **modelados en polígonos texturizados** y tanto en tamaño como en diseño respetarán las equivalencias con los jugadores reales de la NBA. Incluso sus rostros aparecerán digitalizados.

En cuestión de movimientos y animaciones, el juego no sólo nos permitirá realizar **mates, tapones y pases** espectaculares, sino que también efectuaremos movimientos "especiales". Será cuestión de aprendérnoslos, y de verlo, pero no os preocupéis porque el juego estará disponible dentro de muy poquito y entonces descubriremos el verdadero sabor de la NBA.







En las imágenes podemos apreciar el detalle con que se han diseñado los gráficos de «NBA Courtside», tanto los de los jugadores como los de la pista. En las pantallas quedan reflejadas algunas de las habilidades de Dennis Rodman, que estará presente en el juego junto a O´Neal y otras grandes estrellas de la NBA.

SEGUNDAS PARTES SIEMPRE FUERON BUENAS

Noticias y rumores sobre proyectos "segunda parte" que se están llevando a cabo para Nintendo 64



Empezamos el repaso en USA, donde **Midway** y **Paradigm Ent.** están en plena ebullición. De Midway sabemos que han empezado el desarrollo de **«Rush 2»**, secuela de «San Francisco Rush». Los programadores de Atari Games prometen nuevos coches, más pistas, nuevos escenarios y mejores gráficos.

Sobre Paradigm sabemos que trabajan ya en **«Pilotwings 2»**, pero que Nintendo, dueña de los derechos, no está por la labor de sacarlo a la venta. Deben estar pensando si lo quieren en cartucho o DD.

Ahora nos trasladamos a Inglaterra. De ahí llegan noticias de que Probe acaba de comenzar a trabajar en **«Extreme G 2»**. La nueva edición de este arcade de carreras contará con 32 circuitos y 16 motos. Tendrá 128 megas y podría estar listo en **octubre**. Por otra parte, no muy lejos de allí el grupo **Stainless** trabaja en **«Carmageddon 2»** para N64. Así lo ha confirmado Mat Sullivan, director de desarrollo, que aún no ha anunciado si la segunda entrega será tan violenta como la primera. Seguiremos informando.



La segunda parte de «Carmageddon» podría estar disponible en Nintendo 64 antes de fin de año.

NUEVOS PERIFÉRICOS PARA NINTENDO 64

Se trata de unos cables alargadores para el pad y de un nuevo modelo de Rumble



Con los cables alargadores y el shockWave ampliaréis las posibilidades de la N64.



Los **cables** os van a venir muy bien para jugar con vuestra N64 desde cualquier lugar, porque alargan la distancia nada menos que **dos metros**. Así el sillón nunca os pillará demasiado lejos de la televisión... Lo fabrica **Nu•gen** y podéis encontrarlo en cualquier Centro Mail al aombroso precio de **1.750 Pta.**

El otro accesorio para Nintendo 64 que os presentamos se llama **ShockWave** y supone una auténtica novedad porque combina tarjeta de memoria con rumble pak. O sea que con este cacharro conectado al mando vais a poder **salvar vuestras partidas** en el mega de memoria que incluye , y además **sentir los temblores del rumble** en los juegos que lo utilicen (y hay un montón).

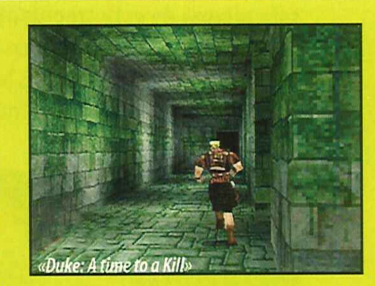
Shockwave es un producto de **Datel Electronics** que está disponible en todos los Centro Mail a **6.900 Pta.**

Novedades sobre «V-Rally 64»

Aunque los señores de Infogrames no están dispuestos a soltar ni una sola imagen de su «V-Rally 64» hasta vaya usted a saber cuándo, nosotros seguimos erre que erre a la búsqueda de informaciones. Lo último de lo que nos hemos enterado es de que el director de desarrollo del juego, **Stephan Baudert**, se ha montado un grupo de programación semi-independiente de Infogrames, llamado **Eden Studios**, desde donde está trabajando en la versión de 64 bits. Sin prisa pero sin pausa, el desarrollo anda sobre ruedas y hasta se han atrevido a decir que el juego estará listo antes de fin de año. Primero quieren ver cómo funciona la versión portátil. Pero eso ya se lo podemos decir nosotros: será un éxito.

Eurocom trabaja en varios títulos para N64

Pese a que su nombre no os suene, Eurocom es uno de los grupos de programación que más y mejor han trabajado para Nintendo 64. A las pruebas nos remitimos: **«WarGods»**, **«Doom» y «Duke Nukem»**. Pero su producción no acaba aquí, de hecho sólo acaba de comenzar. Eurocom tiene en cartera algunos jugosos proyectos que comienzan con **«Cruis´n the World»**, título que ya se ha presentando en la feria de Nuremberg, y terminan con dos "top secrets" que no saldrán hasta entrado el 99. Por el camino ya está planteado un plataformas tipo «Banjo Kazooie», la conversión de **«Mortal Kombat 4»** para Midway, y lo nuevo de Duke Nukem, **«Duke: A time to a Kill»**, un arcade estilo «Tomb Raider» en el que viajaremos por el tiempo, y puede que esté listo en **septiembre**.



«Duke: A time to a Kill»

«CASTLEVANIA X»

Konami empieza de cero con su Castlevania de 64 bits

Olvidaos de las imágenes que han aparecido hasta ahora de **«Castlevania X»**: no sirven. Después de su tímida presentación en el Tokyo Show de diciembre pasado, Konami ha decidido partir de cero y darle **un nuevo look al juego**.

En el "nuevo" Castlevania se mantendrá la **apariencia 3D, a base de polígonos texturizados**, que se anunció al principio, pero se ha rediseñado el sistema de jugabilidad, introduciendo un **componente estratégico** del que al parecer carecía la primera "versión".

El tiempo será ahora un punto importante, ya que nuestra forma de actuar variará en función de la hora del día. Por la noche los vampiros se adueñarán de las calles y entonces tendremos que protegernos. También el personaje que controlemos, entre los cuatro posibles, influirá en el desarrollo del juego, ya que cada uno se moverá en un escenario diferente. Tranquilos, seguiremos informando.



Este es Schneider Belmont, uno de los cuatro personajes que podremos elegir.









A pesar de haber remozado la jugabilidad, ya veis que el proyecto va viento en popa.



El juego nos dará más "puntos" según la calidad y pose de la fotografía. Para eso llevaremos las frutas, para captar la atención de los bichos.

«POCKEMON SNAP»

Viaje por la jungla del 64DD de la mano de Pikachú

Cuando se anunciaron los primeros títulos para 64DD, nadie dudó un momento de que nos íbamos a encontrar con algunas cosas raras. Este «Pockemon Snap» es la prueba que confirma nuestros "temores". ¿De qué diréis que va, a la vista de la pantalla? Pues estáis nada menos que ante un **safari fotográfico**, el primero que verá la luz para 64DD. ¿Qué os parece? La mecánica del juego será muy simple. En nuestro viaje contaremos con un cámara de fotos, un poco de fruta y nuestros reflejos. Nos montaremos en un todoterreno, y hala, a recorrer la jungla para **pillar las mejores instantáneas**, que salvaremos en el disco de marras, claro. La jungla estará en detallado 3D poligonal con toda clase de texturas, pero eso no es lo mejor. Lo bueno es que el juego **será compatible con todo lo que se viene con los Pockemons** de protagonistas.

JAPÓN

DONDE NACE EL MEJOR SOFTWARE PARA NINTENDO 64



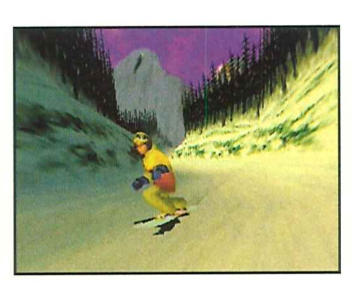
«1080º SNOWBOARDING»

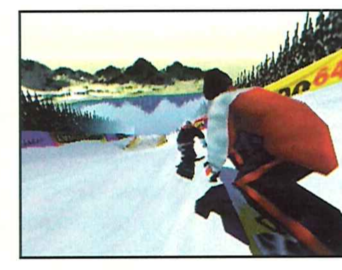
Ya está disponible en Japón el juego más real de snowboard

Acaba de aterrizar en Japón el juego de snowboard que va a dejar a la altura del betún a todos los simuladores de este deporte que han aparecido recientemente. El «1080º» de Nintendo se presenta como la **simulación más real disponible para consola alguna de este trepidante deporte**, y es por eso que el público japonés, cegado además por los acontecimientos de Nagano, lo está recibiendo con los brazos abiertos.

En el juego tomamos el control de **cinco snowboarders** (más alguno oculto) y sus correspondientes tablas, y nos lanzamos por las laderas del FujiYama en una competición por ver quién se alza con el título de Campeón del Mundo.

Coincidiendo con el lanzamiento del juego, Nintendo Japón ha **licenciado una línea de tablas de snowboard** que se pondrán a la venta el año próximo. No sabemos si llegarán aquí, pero sí que os podemos decir que tendremos que esperar un poco todavía para paladear la versión PAL... hasta final de año.





El juego acaba de salir en Japón, y parece que el público está respondiendo muy bien. Será quizá, además de por lo que estáis viendo, porque entre los personajes hay dos chavales nipones.



«RAMPAGE WORLD TOUR»

Primeras imágenes "reales" de Nintendo 64

Llegó la hora de los monstruos, llegó la hora de «Rampage». El clásico arcade de Midway pega un salto desde la recreativa que triunfó en los 80 y se planta en Nintendo 64 con las mismas premisas de jugabilidad y diversión a tope. **Come, bebe y pórtate como un monstruo** serán las consignas que tendremos que seguir a pies juntillas para triunfar en este remake que aparecerá en breve en Estados Unidos. Los protagonistas, tres enormes y horribles monstruos, tomarán el papel de los king Kong y Godzilla pero los conoceréis por George, Lizzy y Ralph. Están hechizados, claro, y para dar con la fórmula que los deshechice no les quedará más remedio que **destrozar** hasta 131 ciudades de diferentes partes del mundo.

La versión de N64 tendrá el mismo aspecto **bidimensional y colorista** de la recreativa, con los monstruos y escenarios construidos con sprites, y notaremos la potencia de la CPU de la máquina en las animaciones y en los efectos de destrucción de las ciudades.



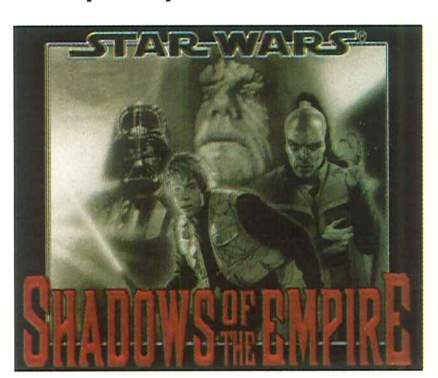


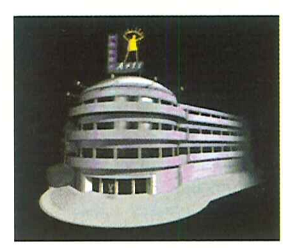
Los tres "personajes" protagonistas podrán campar a sus anchas simultáneamente por las calles de 131 ciudades de diferentes partes del mundo.

LUCASARTS: ¿MÁS DE «STARWARS»?

La compañía americana promete sorpresas para el venidero E3

De los cinco títulos que Lucas presentará en el E3, está prácticamente confirmado que dos se basarán en su «Guerra de las Galaxias» y aparecerán en exclusiva para N64. Uno de ellos sería la **segunda entrega de «Shadows of Empire»**, aunque la compañía americana es muy prudente al hablar de este juego, y el otro nos situaría en algún momento **antes de «Star Wars»**. Por otra parte, LucasArts podría estar trabajando también en una versión 64 bits de su próximo éxito **«Rebellion»**, aunque ninguna fuente de la compañía ha confirmado este extremo. Habrá que esperar al E3 para descubrir muchas otras cosas de LucasArts.





En las oficinas de LucasArts en California se cuecen muchas sorpresas para N64, entre ellas la secuela de «SOTE».



«GAUNTLET 64»

Atari Games está versionando a Nintendo 64 el más clásico de todos los arcades

La **recreativa original de «Gauntlet»** apareció por primera vez en **1985**. Y arrasó. La máquina rápidamente capturó nuestros corazones, que se dividieron entre los personajes protagonistas de la acción (Elfo, Valkiria, Guerrero y Mago). Innumerables conversiones se sucedieron desde entonces. Spectrum, Amiga, PC, ni un solo ordenador se quedó sin su correspondiente «Gauntlet». Y ahora, 13 años más tarde, se nos anuncia una versión para la tecnológica N64 con **polígonos en 3D y una perspectiva isométrica**, similar a la que domina el arcade «Diablo». Como en el original, habrá también una **opción multijugador**, esta vez vía pantalla partida. Ya tendremos tiempo de ofreceros las imágenes. El juego no estará listo hasta **bien entrado el 99**.

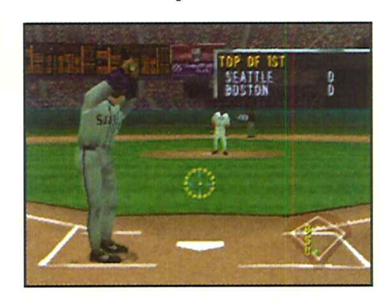
«MLB FEATURING KEN GRIFFEY, JR.»

El béisbol se pone de moda en Nintendo 64

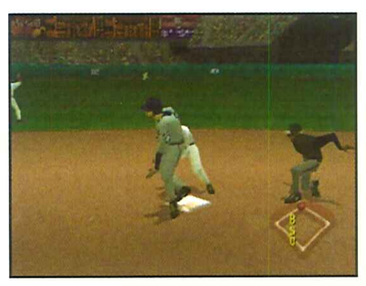
Nintendo ha enseñado una eprom al 90% de su «MLB...» para 64 bits, un título que ya ha sufrido varios retrasos pero que a juzgar por lo que hemos visto no han sido desaprovechados. **Angel Studios**, el grupo de programación, ha hecho hincapié especialmente en las **animaciones de los jugadores**, que aparecen suaves y convincentes, y en el realismo de los estadios, que para los que vivan allí y conozcan la "arquitectura" se quedarán alucinados con la fidelidad a los originales.

Con todo, da la impresión de que la **jugabilidad será el punto fuerte** del conjunto. Los chicos de Angel han desarrollado un sistema de bateo/juego diferente al de otros juegos de béisbol. Cuando vayamos a batear, aparecerá un círculo que nos permitirá elegir el ángulo de tiro y la posición del bate, de forma que la precisión sea perfecta.

Nintendo América ha anunciado que el juego estará disponible **antes del verano**, pero nosotros no tenemos aún fechas disponibles de la gran N de aquí.







El juego está licenciado por la liga americana de béisbol y por tanto cuenta con los datos, estadísticas, animaciones y gráficos de los jugadores reales.





El arsenal

LA AGENDA DE «FORSAKEN 64»

Nuestro seguimiento del desarrollo de Forsaken se adentra este mes en el arsenal enemigo. Como puedes ver en los diferente bocetos, las defensas que encontraremos son de lo más variadas: desde torretas fijas y móviles hasta robots armados con munición pesada que pondrán a prueba nuestros reflejos.

TORRETAS 'POP-UP'

Su poder reside en su **capacidad de sorpresa**. No se distinguen hasta que estás encima, y se arman con una facilidad que os dejará atónitos.

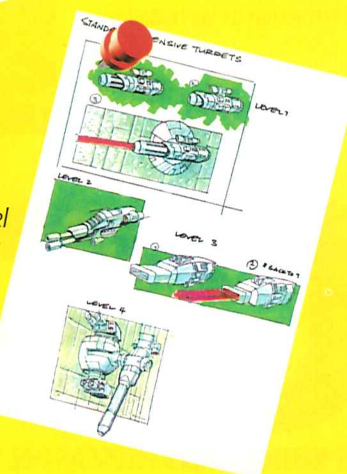


TORRETAS 'TOWER'

Tan simples como mortíferas. Se activan con el sonido de los motores y siempre encuentran su objetivo. Las hay de **dos y de cuatro cañones láser**. Su **movilidad es extraordinaria**, así que procura huir a toda prisa cuando te topes con una.

TORRETAS 'STANDARD'

Su potencia varía en función de su nivel defensivo. Las de nivel 1 son peligrosas pero asequibles, las de niveles dos y tres ya empiezan a hacer más daño, pero la más **"inteligente" es la de nivel 4**, que además incorpora un **brazo armado mecánico.**

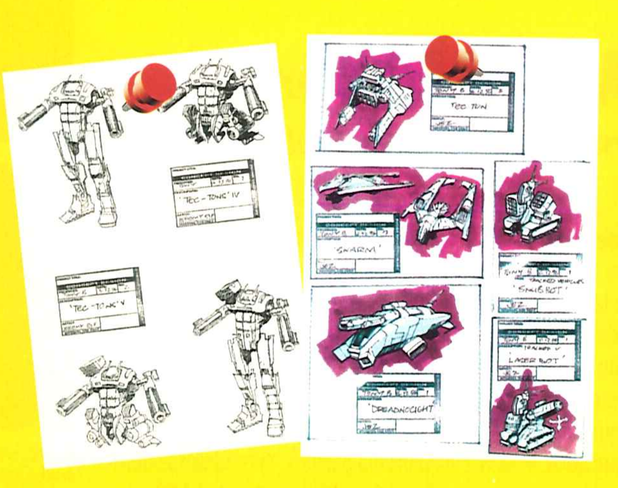


TORRETAS RADAR Y 'BOTS'



A la izquierda tienes las torretas radar, que poseen un **sistema de seguimiento que se activa a corta distancia**. Cuando te detectan, ellas solitas calculan dirección y ángulo de tiro. Los 'bots', a la derecha, se dividen en 'snub' y 'láser'. Ambos se **mueven con autonomía**, y la parte superior es capaz de **elevarse y rotar 360º.**

TEC-TONS Y 'DREADNOUGHT'



Los Tec-tons son **robots controlados a distancia** por el sistema de defensa. Son muy **ligeros** y disponen de un buen arsenal. Los 'Dreadnolight', que tienes a la derecha, son verdaderas **fortalezas volantes,** dotadas de un escudo a prueba de lasers.

Nintendo 64 / 96 Megas / GTi - Midway / Arcade 3D / Abril



Doom ha muerto. Viva Quake

QUAKE

PREPARÉMOSNOS PARA RECIBIR COMO SE MERECE A «QUAKE», EL ESTANDARTE DE LA NUEVA GENERACIÓN DE ARCADES SUBJETIVOS, QUE LLEGA A N64 CON GANAS DE DEVORAR A TODOS SUS RIVALES.





Primero fue «Turok», luego «Doom», más tarde «GoldenEye», y cuando el campo de los arcades subjetivos parecía abarrotado, llega «Quake». Debemos hacerle un hueco grande en esta parcela abonada al éxito. La **obra cumbre de ID**, maestros en estas lides, viene **casi intacta desde el PC**, y como olvidándose del tiempo que le ampara, tiene muchas cosas, de nuevo, que ofrecer.

Pregúntale a cualquier PC-adicto qué destacaría de «Quake» y te apostamos un millón a que lo primero que dice es **gráficos poligonales, escenarios en 3D, perfectamente texturados** y lo mejor de lo mejor. Bueno, todo eso, claro, si el susodicho tiene un maquinón con 3DFX incorporada. Lo bueno de nuestro «Quake» es que lo del **3D en tiempo real, el look, los polígonos vienen de serie**. Y aunque la verdad es que hemos **perdido algo de nitidez y detalle en las texturas**, los gráficos son claros y jamás se difuminan, ni aun acercando la nariz a las paredes. Y lo mismo para las texturas de los enemigos, que esta vez sí que gastan un traje a su medida.

Los **juegos de luces** que dominan la ambientación utilizan **colores RGB en lugar de los típicos flashes**. Esto significa que, por ejemplo, en lugar de atisbar una luz simple al fondo de un decorado, observaremos el halo, el resplandor y sentiremos cómo se funde con el suelo. Los colores y las sombras se mezclarán y fundirán, y nos regalarán sensaciones sobrenaturales. Ya veis, incluso el juego más violento diseñado para N64 puede inspirar romanticismo...

«Quake» tiene un pequeño argumento, pero a la hora de la verdad basta con avanzar, buscar puertas y llaves que las abran, activar switches, descubrir secretos y salir entero del laberinto. Por el camino podéis localizar armamento del bueno, y municiones, escudos... No hay otra forma de acabar con el ejército de monstruos que pueblan este universo. Y os avisamos: aquí no hay marcha atrás.



Nuestro papel en «Quake» consiste en buscar puertas, activar switches, descubrir secretos, enfrentarnos a la horda de horribles enemigos y, al final, salir de una pieza.



Ahora también podremos nadar, algo necesario para alcanzar habitaciones de bonus y zonas especiales. Fijaos en el efecto de ondulación que domina la pantalla cuando estamos bajo el agua.



Los laberintos son una caja de sorpresas. Encontraréis llaves, anillos que potencian las armas (como el de la imagen), escudos, municiones, items de invisibilidad, trajes antirradiación...



¿Cómo descubrir los secretos del juego? La mayoría dependen de ciertos switches que hay que activar para desbloquear una pared.





Nuestro arsenal se compone de ocho superarmas, entre ellas un lanzador de granadas y un rayo láser devastador.



El control del héroe es configurable y la precisión es exacta. Con un par de retoques, basta una mano para dominar la situación.

La inteligencia artificial está muy trabajada. Lo comprobaréis cuando veáis a dos enemigos zurrándose entre ellos, antes de ir a por vosotros.



«QUAKE» PARA N64 ES UNA VERSIÓN MUY FIEL DEL PROGRAMA ORIGINAL DISEÑADO POR ID.

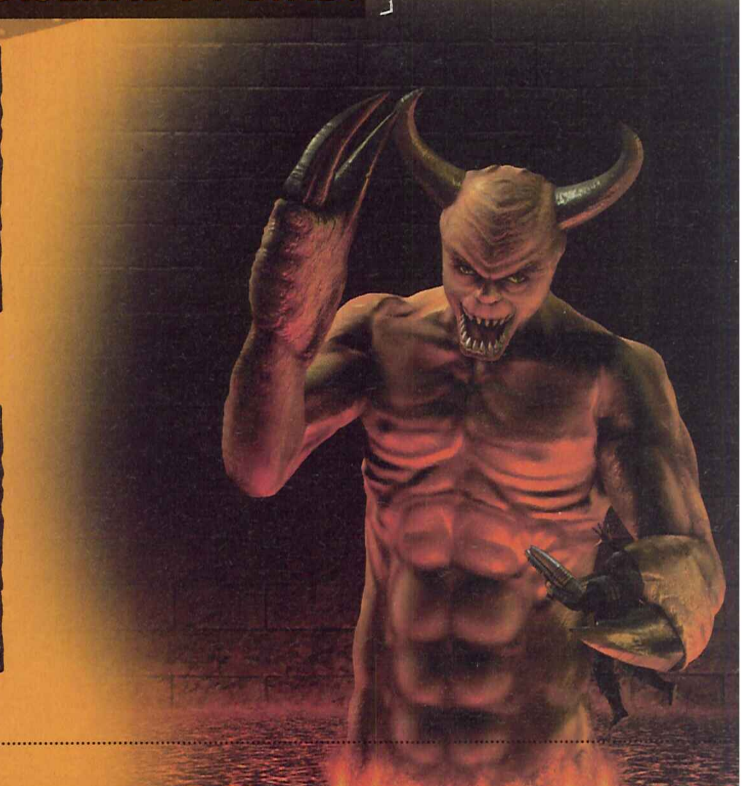




Las puertas espacio-temporales nos teletransportan a distintas zonas del mismo nivel, donde encontraréis todo tipo de items.







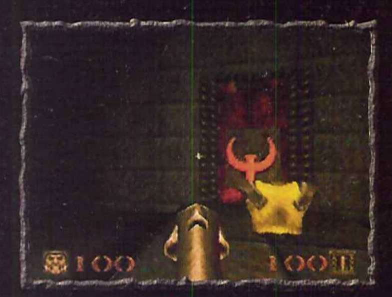

En «Quake» podremos mirar hacia arriba o hacia el suelo, y apuntar y disparar a los enemigos estén a la altura que estén.


Los laberintos esconden un sinfín de trampas. Si no activamos el switch adecuado, esta pared nos aplastará sin remisión.


El entorno tridimensional está construido a base de polígonos texturados, con lo que la apariencia del juego es muy sólida.

LA AMBIENTACIÓN DEL JUEGO ESTÁ MUY BIEN RECREADA, Y LA MÚSICA Y EFECTOS SON PERFECTOS PARA PASAR MUCHO MIEDO.


Los efectos de luz implementados en el juego son increíblemente deslumbrantes. Se nota el uso de colores RGB en lugar de los típicos flashes, porque nos permite distinguir toda la acción.


Las armaduras serán algunos de los secretos que descubriréis a lo largo del juego.


Los decorados son muy tenebrosos, lo que unido a la tétrica música acaba por aterrorizar.

Sangre y vísceras







Un **espectáculo de tintes gore** se adueñará de la pantalla en «Quake» cada vez que soltemos un petardazo directo al cuerpo de cualquier repulsivo enemigo. Entonces, **cientos de gotas (o mejor, cuadrados) de sangre** saltarán hacia nosotros sin el menor reparo. Lo normal es que continuemos disparando, así que imaginaos el chorreo de **puntos rojos** vagando por la pantalla. Puede que también el enemigo en cuestión sea enorme, entonces seguro que nos **estalla en mil pedazos.** En ese momento podéis intentar rematar cada trozo que caiga al suelo. Sí, es muy fuerte.





Grandes monstruos



En «Quake» tendremos que hacer frente a los ***enemigos más feos y depravados*** *del mundo. Dicho sea de paso están* ***modelados del mismo modo que en el original de PC.*** *Tamaño y aspecto son igual de bestiales, si acaso sólo podemos* ***echar en falta alguna textura*** *que otra y un pelín más de definición.*











SI QUERÉIS SOBREVIVIR EN QUAKE, TENDRÉIS QUE DISPARAR SIN PIEDAD Y TENER MUCHA SANGRE FRÍA.



Los bichos que nos podemos encontrar irán desde fantasmas con cola hasta zombies, pasando por soldados, caballeros, criaturas armadas con sierras mecánicas y perros Rottweiller.



Necesitaremos armamento de mucha potencia para acabar con algunos enemigos. Además habrá que ser muy rápido con el gatillo, especialmente cuando aparezca n de dos en dos.



Modo "Deathmatch"

Están planeados ***seis escenarios*** *donde ajustar las cuentas con tu peor enemigo. La acción quedará condicionada por la pantalla partida, con el lateral ocupado por un marcador. No hay* ***nada sobre cuatro jugadores****, aunque dicen que GTi podría estar trabajando en un deathmatch múltiple. Veremos.*









El "anti-Mario" se enfrenta al reto de su vida

WARIOLAND 2

¿Os apetece hacer de malos? Wario vuelve a estar en apuros, y ya sabéis que todo lo que toca acaba siendo un auténtico desastre. Ahora le van a dejar un cartucho de ocho megas para él solito, y conociéndole seguro que piensa armar una muy gorda.



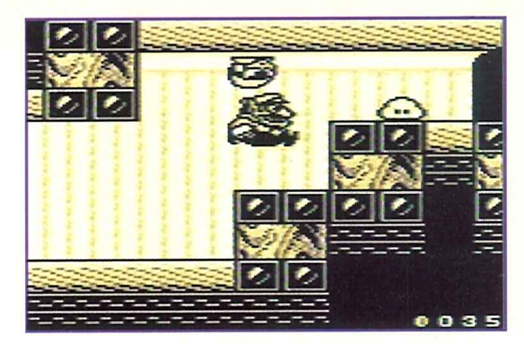
En los 52 niveles de «Wario Land 2» cabrán todo tipo de situaciones. Habrá fases submarinas, otras llenas de plataformas y hasta puzzles que os harán pensar.

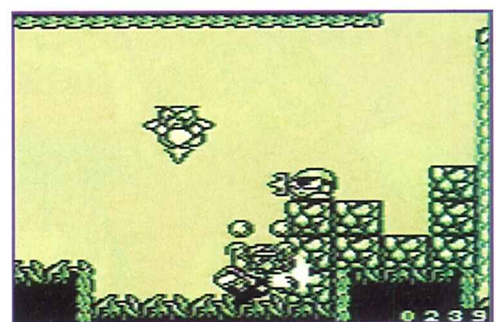
Al pobre Wario todo le sale mal. Justo cuando estaba a punto de festejar por todo lo alto su vuelta a la Game Boy, van y le roban su preciado tesoro. Y claro, ahora se va tener que pasar todo el juego tratando de recuperarlo. Además, existe un "pequeño" detalle que os debemos contar: **«Wario Land 2» tendrá ocho megas de memoria**, más que ningún otro cartucho para la portátil, y en tanto espacio van a caber nada menos que **52 niveles.** Calculad la cantidad de monedas que se pueden esconder ahí dentro y tendréis una idea aproximada de la tarea a la que se va a enfrentar este anti-héroe.

Una aventura gigantesca

Pero ahí no se acaban las desgracias de nuestro bigotudo protagonista, porque Nintendo le ha preparado en su nuevo juego una **estructura no lineal** de esas que tanto le gustan últimamente. Eso significa que habrá **muchos caminos que os lleven hasta el final**, pero no siempre conseguiréis llegar con todos los tesoros en el bolsillo. Para cantar victoria tendréis que saltar muchas plataformas, superar a un montón de enemigos, descubrir innumerables lugares secretos y resolver también un importante número de puzzles. Para colmo, Wario se arriesgará a ser aplastado, picado por abejas, convertido en zombie e incluso atiborrado a dulces. Estas peripecias le harán tomar hasta **nueve apariencias distintas**, todo un récord de transformaciones para un personaje de la portátil que no se llame Kirby y sea de color rosa.

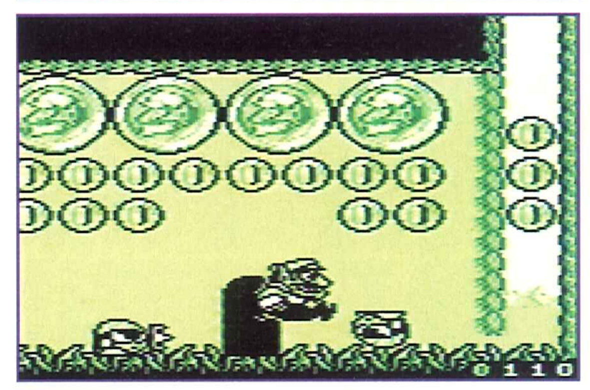
Visto el panorama, cualquier otro habría tirado la toalla antes de empezar. Pero Wario está tan enfadado que ha prometido no descansar ni un momento hasta que le devuelvan lo que es suyo. Y aunque a él le de corte decirlo, estaría encantado de que le echaseis una mano. Al fin y al cabo, tiene ante sí el cartucho más grande que haya pasado nunca por la Game Boy.





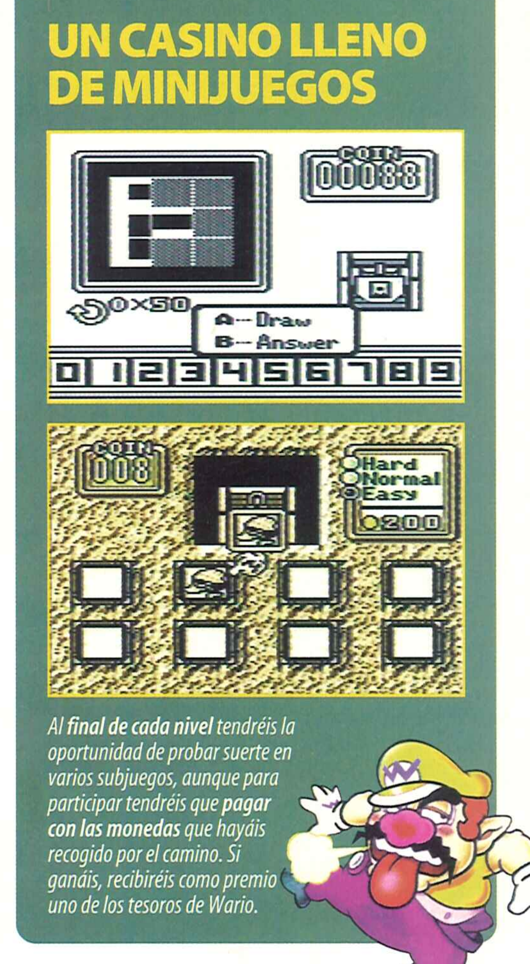
Wario usará sus ataques con el hombro para romper bloques, y muchas veces encontrará puertas que le llevarán a habitaciones ocultas. También se librará de más de un enemigo gracias a estos empujones.

LAS RUTAS DEL TESORO

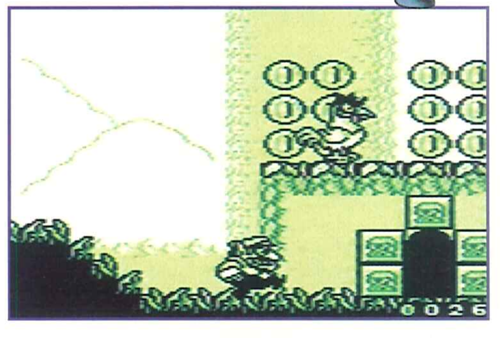


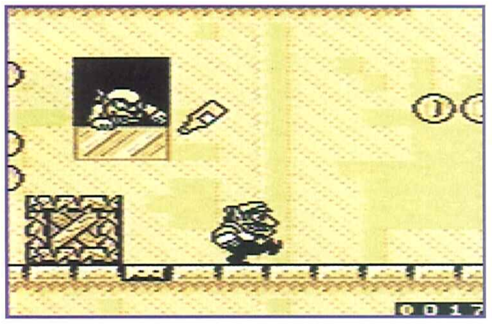
*En «Wario Land 2» habrá **decenas de habitaciones llenas de monedas**, pero no podréis visitarlas todas en una sola partida. Tendréis que **jugar muchas veces** (ese es el objetivo) para cubrir todas las rutas posibles.*

UN CASINO LLENO DE MINIJUEGOS



*Al **final de cada nivel** tendréis la oportunidad de probar suerte en varios subjuegos, aunque para participar tendréis que **pagar con las monedas** que hayáis recogido por el camino. Si ganáis, recibiréis como premio uno de los tesoros de Wario.*

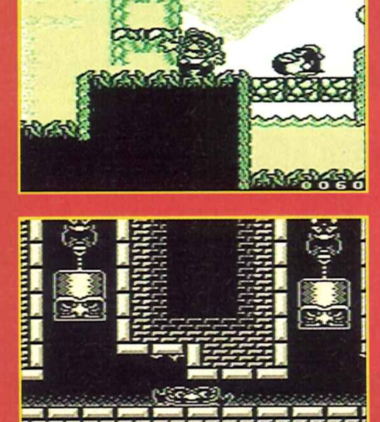


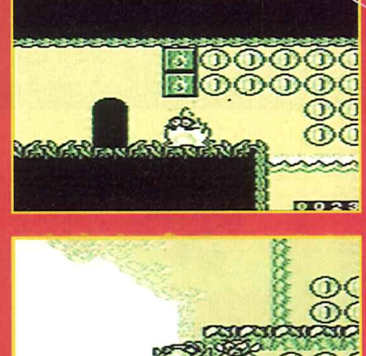


Wario verá cumplido un sueño en su nuevo juego: ¡será invencible! Esto significa, ni más ni menos, que nunca perderéis una vida. La mecánica del juego estará más pendiente de que encontréis todos sus secretos que de la salud del protagonista.



Las otras caras de Wario





*Wario se va a acordar de esta aventura durante el resto de sus días. Habrá enemigos que le chamusquen, otros le aplastarán, e incluso **se verá convertido en un zombie**. Todas estas perrerías **cambiarán su aspecto durante unos segundos**, y entonces tendrá **habilidades extra.***

Game Boy / 2 Megas / Takara / Lucha / Mayo

Más lucha portátil

Que en una consola tan pequeña quepan tantos luchadores es sorprendente. Que además no paren de darse golpes ya es más normal. Y que sea Takara la que monte el tinglado, casi lógico. Al fin y al cabo son los reyes de la lucha, y también de los que mejor conocen los entresijos de la Game Boy.



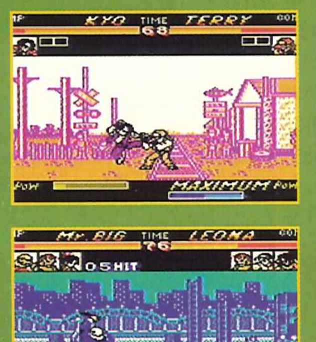
KING OF FIGHTERS
HEAT OF THE BATTLE

La portátil llevaba algún tiempo a dos velas con los juegos de lucha, y hacía también bastante que Takara no daba señales de vida. Dentro de poco podréis matar dos pájaros de un tiro gracias a «King of Fighters: Heat of the Battle» y gracias también a Infogrames, porque será la compañía francesa la que traiga el cartucho a España.

Reunidos en su interior habrá **quince luchadores** dispuestos a todo con tal de tocar la gloria en uno de los torneos con más tradición dentro del género, y entre ellos habrá nombres muy conocidos. ¿A quién no le interesa saber si Terry Boggard sigue en forma?, ¿y que decir de la bella Mai Shiranui? Como ya sucedió en «King of Fighters´95», aquí volverán a citarse los personajes más importantes de juegos como **«Fatal Fury» o «Art of Fighting»**. Todo un lujazo tenerlos juntos, y todo un lujazo también la forma en que se verán los combates en vuestra Game Boy: **sprites bien definidos, fondos claros y un montón de golpes** preparados para reventar la barra de energía del rival.

Habrá también combates a dos jugadores y un emocionante torneo por equipos. Acudid a la cita del mes que viene con Nintendo Acción y veremos quién es el rey entre los más fuertes.









El nuevo «King of Fighters» presentará un plantel de quince personajes. Podréis probar suerte en el modo historia (arriba), luchar contra otro jugador o bien participar en un torneo por equipos (derecha).



EL ESTILO TAKARA



El modo de presentar los combates será similar al de los últimos juegos que ha programado Takara para Game Boy: personajes muy "chinakas" que destacan perfectamente sobre los fondos, que aparecen un poco más difuminados.

SIN LIMITES

™

MORTAL KOMBAT®
ANIQUILACION

NEW LINE CINEMA PRESENTA UNA PRODUCCION LAWRENCE KASANOFF/THRESHOLD ENTERTAINMENT "MORTAL KOMBAT ANNIHILATION"
ROBIN SHOU TALISA SOTO BRIAN THOMPSON SANDRA HESS LYNN RED WILLIAMS IRINA PANTAEVA Y JAMES REMAR
CASTING DE FERN CHAMPION, C.S.A. & MARK PALADINI, C.S.A. SUPERVISION MUSICAL DE SHARON BOYLE Y JOHN HOULIHAN DISEÑO DE VESTUARIO JENNIFER L. PARSONS MUSICA DE GEORGE S. CLINTON
MONTADA POR PECK PRIOR DISEÑO DE PRODUCCION CHARLES WOOD DIRECTOR DE FOTOGRAFIA MATTHEW F. LEONETTI, A.S.C. CO-PRODUCIDA POR KEVIN REIDY PRODUCTORES EJECUTIVOS ALISON SAVITCH CARLA FRY BRIAN WITTEN
PRODUCIDA POR LAWRENCE KASANOFF HISTORIA DE LAWRENCE KASANOFF & JOSHUA WEXLER & JOHN TOBIAS GUION DE BRENT V. FRIEDMAN & BRYCE ZABEL



DOLBY DIGITAL LIBRO EDITADO POR TOR DIRIGIDA POR JOHN R. LEONETTI BANDA SONORA EN LONDON CD'S Y CASSETTES NEW LINE CINEMA LIDER

ESPECTACULAR ESTRENO EL 3 DE ABRIL EN LOS MEJORES CINES

Así será el juego más rápido diseñado para Game Boy

El nuevo «V-Rally» portátil será rápido y furioso. Pero lo más importante: extremadamente divertido de jugar. De esta forma nos lo han definido los mismos programadores del cartucho.

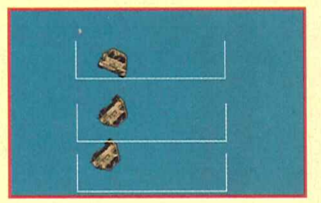
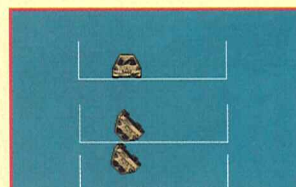
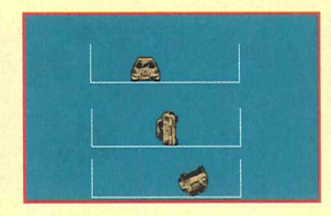
V-RALLY GB
Lo hemos probado y es una bala

Por fin lo sabemos todo acerca de una de las conversiones más esperadas del momento. Previo paso a N64, «V-Rally» se embarca en Game Boy, y la verdad, nos ha puesto los pelos de punta con su tecnología y lo que ha preparado el equipo de desarrollo de Infogrames. La premisa es que sea, tenga, **ofrezca exactamente lo mismo que la exitosa versión de PlayStation**. Y parece que han ido por buen camino. **Estará en un par de meses a la venta**, pero aquí ya conocemos todos los detalles. Por eso nos estamos frotando las manos...

En principio **dominará el elemento arcade sobre la simulación**, pero la sensación de conducción será increíble, plagiada de lo que se jugó en PSX aunque más rápida, voraz y asequible. **Habrá dos modos de juego, arcade y campeonato.** El arcade nos propondrá correr en los **10 circuitos**, divididos según el nivel de dificultad. En el "championship" correremos en todas las pistas y acumularemos puntos en función de la posición al final de la carrera.

Cada uno de los **cuatro coches disponibles tendrá sus propias características**, con lo que deberéis haceros con su control. La única cámara disponible nos permitirá seguir la acción desde atrás, con el coche siempre en el centro de la pista. Para clasificarnos entre los tres primeros y así seguir adelante, no bastará con correr más que los demás, sino que también tendremos que **sortear los obstáculos** que poblarán las carreteras. Manchas de aceite, rocas, conos, y ojo a los espectadores, árboles y casas que veréis a los lados.

Cada vuelta puede alargarse cinco minutos, tres si somos Carlos Sainz. Nosotros hemos intentado emularle, probando el juego, y nos hemos defendido. Vosotros ya podéis ir preparando casco y equipo ignífugo porque al juego le quedan dos telediarios para ponernos a los mandos de los mejores volantes.

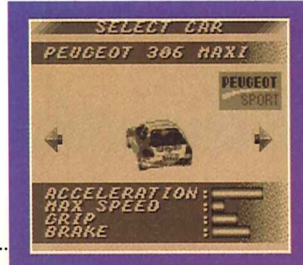




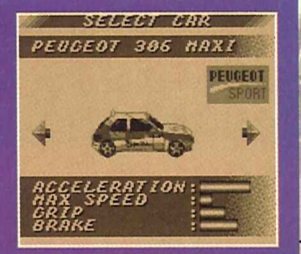
60 "fps" y tecnología de otro planeta para las animaciones

Los programadores nos han inundado de números para que veamos la potencia de las animaciones en «V-Rally». Por ejemplo, sabemos que todos los ***objetos que aparecerán a los lados de la carretera: casas, árboles... se componen de 15 sprites*** *y estarán visibles en pantalla durante 12* ***frames*** *consecutivos. Los choques exhibirán animaciones compuestas de* ***16 imágenes****, y variarán en función de la velocidad a la que se produzca el siniestro. El juego correrá a* ***60 frames por segundo****, que es toda una pasada. Y si a la velocidad le añadimos que la tecnología utilizada ha permitido ofrecer* ***objetos más grandes que en otros juegos****, el cóctel puede ser explosivo.*

Ahora hablemos sobre los "World Rally Cars"

Habrá ***cuatro supermáquinas disponibles en «V-Rally» GB: Peugeot 306 Maxi, Seat Ibiza Kit Car EVO 2, Ford Escort WRC y Subaru Impreza WRC****, o sea que no tendremos ningún cambio importante desde la versión original. Cada modelo ha sido diseñado y texturado en un PC. Se compone de* ***9 sprites en tres dimensiones, cuyos movimientos son transferidos desde el cartucho en tiempo real****. Su comportamiento es muy similar a los de cualquier otro juego de rally, proponiéndonos* ***derrapes, saltos, giros extremos y un control superajustado.*** *Claro que cada máquina tendrá un tacto diferente, lo que seguro va en beneficio tanto de la jugabilidad como de la duración del producto.*
En cada carrera participarán ***diez coches*** *(sólo había 4 en la versión PlayStation), pero por limitaciones técnicas de la Game Boy sólo aparecerán* ***dos simultáneamente en pantalla.***





Hablamos con Stephane Bonazza, productor de «V-Rally GB»

"Todos los recursos gráficos de la versión de PlayStation están aquí"

¿Cuándo decidisteis desarrollar esta versión y cuándo empezasteis a trabajar en ella?
La decisión fue muy fácil de tomar. «V-Rally» en PlayStation ha sido un tremendo éxito y resultaba lógico para nosotros trasladarlo a Game Boy. Otra razón es que hemos sido siempre muy leales con la Game Boy aquí en Infogrames, y no queríamos olvidarnos de ella.

¿Cuánta gente ha estado involucrada en el proyecto?
Bien, hasta ahora dos personas han estado trabajando exclusivamente en la conversión (**Fernando Vélez y Guillaume Dubail**), ayudados de vez en cuando por el equipo de desarrollo de la versión PSX. El sonido y la música han sido desarrollados por otro grupo aparte.

¿Cuál ha sido el elemento más difícil al que os habéis tenido que enfrentar?
Obviamente hemos tenido que hacer frente a las limitaciones de la máquina: la memoria, el display, el número de sprites utilizados para la animación y la paleta de cuatro colores. Pero lo peor fue cuando nos propusimos introducir gráficos animados a ambos lados de la carretera (una carga pesada para un procesador no muy poderoso, y a todo esto con la idea de mantener los 60 frames por segundo en el paso de imágenes).

Suponemos que habréis tenido que trabajar muy duro con esta conversión. De hecho, puede que lo que hayáis hecho en realidad es un nuevo V-Rally...
En un sentido sí, pero lo cierto es que todos los recursos gráficos de la versión PSX están aquí.

Hemos oído que todos los objetos estarán modelados en 3D a tiempo real: coches, decorados... ¿Qué significa esto exactamente?, ¿cómo va a influir en la jugabilidad?
Por primera vez disponemos de un engine 3D, pero desafortunadamente los coches son sprites y las animaciones se cargan directamente desde el cartucho en tiempo real. Todos los coches han sido renderizados y luego comprimidos a Game Boy en tres colores.

La decisión fue fácil de tomar. «V-Rally» ha sido un tremendo éxito y resultaba lógico para nosotros trasladarlo a Game Boy.

¿Qué nos puedes decir sobre el tamaño de los coches? Háblanos también del software que hayáis utilizado en su diseño.
Cada coche tiene 40 pixels de ancho (para una pantalla de 160 pixels), así que resultan bastante grandes comparados con lo que se ha hecho en Game Boy. Los programas que hemos utilizado son 3D Max y Photopaint ("Remapping tool" y "Deluxe paint").

Una pregunta sobre los circuitos. ¿Habrá pistas de nieve y off-road? ¿estarán incluidas las pistas reales del campeonato?
No, no serán las pistas reales, porque el campeonato cambia mucho de un año a otro. Pero sí que habrá circuitos de nieve, lluvia y partes off-road.



Ponernos a los mandos de este «V-Rally» será como correr en un rally de verdad.

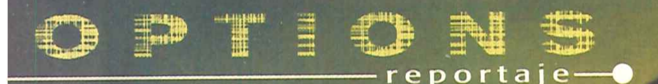
¿Qué habéis hecho para conseguir la misma sensación de conducción de V-Rally PSX? En la versión GB, ¿podremos derrapar?, ¿qué técnicas de las que usan los conductores de rallys encontraremos?
Sí, claro, podréis derrapar, frenar, chocar, cambiar de marcha y hacer todo lo que nos encantó en el V-Rally original. Este es el corazón de la jugabilidad, para eso hemos estado trabajando realmente duro tratando de conseguir esa sensación de estar al volante de uno de estos coches (tenemos diferentes animaciones de choques en función de la velocidad, el lugar donde choquemos, la carretera...). Cada coche es diferente de conducir, y el jugador tendrá más o menos el mismo grado de aprendizaje que necesitaba en V-Rally PSX.

¿Cómo habéis diseñado el control?, ¿será tan real como en la versión original o más tipo arcade?
No hemos podido implementar toda la complejidad del control de la versión PlayStation, pero prometo que os sorprenderéis con la sensación de conducción que hemos logrado en este juego.



Nosotros ya hemos corrido con él y lo primero que hemos observado es una increíble sensación de velocidad. También el nivel de detalle de los coches está muy logrado.





NINTENDO DESCUBRE EN LA FERIA DE NUREMBERG TO

Entre los días 5 y 8 de febrero se celebró en Nuremberg, Alemania, la feria del juguete más importante de Europa. Un gigantesco show, que este año estuvo dominado por la industria del videojuego, en el que Nintendo aprovechó para desplegar toda su artillería. Allí se vio el primer «Zelda» europeo, se presentó la Game Boy Pocket Camera & Printer y se pudo jugar con algunos de los mejores títulos que llegarán durante el 98 para 64 bits y portátil. De todo esto vamos a hablaros a continuación.

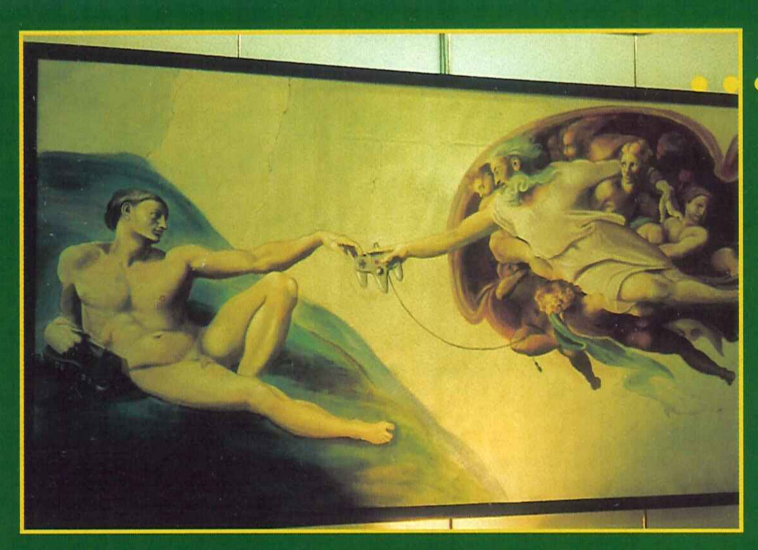
La gran N se exhibe en Alemania

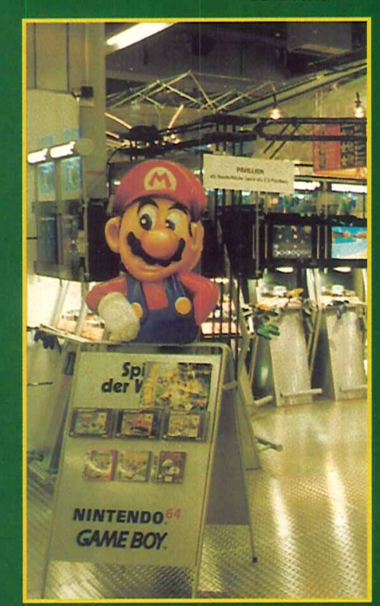
Game Boy fue la reina de la feria

La Gioconda con Game Boy. Imagen tomada de uno de los paneles expuestos en la feria.

DOS SUS LANZAMIENTOS PARA EL 98

Como el de la Gioconda, este otro panel de la Capilla Sixtina, con pad de N64 integrado, lucía espléndido en uno de los pabellones de la feria.





El inefable Mario se encargó de dar la bienvenida a los miles de visitantes que se acercaron a la cada vez más relevante feria del juguete de Nuremberg.



«Diddy Kong Racing» fue uno de los juegos más brillantes. Pese a las maravillas que se presentaron, el cartucho de Diddy fue de los más jugados por el público.

La Game Boy Pocket tuvo un espacio muy importante en la feria. Aquí veis una manera un tanto artística de presentar la máquina en sus variados colores.

No es el **ECTS inglés**, pero de seguir creciendo este show va a superar al emporio británico. La **última edición de la feria del juguete de Nuremberg** estuvo **dominada por la industria de la consola**, y para ser más exactos por Nintendo. La Gran N aprovechó la cita para sacar pecho y meterse de cabeza en un 98 que se presume brillante a juzgar por todas las estrellas que presentaron. **«Zelda 64»**, **«Banjo-Kazooie»**, **«Cruis´n World»**, y si en 64 bits la cosa estuvo caliente, atentos a lo que se dio a conocer para Game Boy. Así de primeras, **«Wario Land 2»**, que con permiso de «DKLIII» va a ser el juego del año para portátil. Y de plato fuerte, las nuevas Pocket Camera y Printer, dos accesorios que van a convertir la **portátil en una auténtica máquina multimedia**.

Una feria con sabor americano

La superficie dedicada a la feria era enorme. Más de **15 pabellones** acogieron a los miles de visitantes, todos profesionales, que se reunieron allí. El montaje de los stands tuvo todo el sabor del E3 americano, como prueba el fenomenal coche negro que atraía la atención sobre el nuevo «Cruis´n World». Y para mayor gloria de Nintendo, incluso obras de arte, como La Gioconda o la Capilla Sixtina, lucían una Game Boy o un mando de N64 integrados en el "paisaje". ➤➤

Calendario de lanzamientos NINTENDO 64, ¡¡lo que nos espera!!

Nintendo España nos ha comunicado las fechas de lanzamiento de todo el año de sus títulos de N64. Es la primera vez que sabemos con tanta antelación cuántos y qué juegos, casi con pelos y señales, va a sacar la gran N, así que hemos decidido pasároslo tal cual, para que vayáis haciendo planes. Tened en cuenta que son provisionales. Mes arriba, mes abajo, y con posibilidad de que entren cosas nuevas.

Tras *«Yoshi´s Story»* y *«Snowboard Kids»*, que salen a la venta este mes, Nintendo tiene previsto lanzar *«NBA Courtside»*, el primer cartucho de baloncesto diseñado por Nintendo para 64 bits, en mayo. Al mismo tiempo aparecerá *«Cruis´n the World»*, secuela de «Cruis´n USA», se supone que más inspirada, y cuyo origen es también una popular recreativa de Midway.
En julio llegará uno de los más esperados, *«Banjo-Kazooie»*, plataformas de espíritu «Mario 64» y compleja mecánica que han firmado los chicos de RARE. Agosto lo dejamos para los calores, y en otoño todos nos compraremos una Nintendo 64 para estar preparados para todo esto: *«F-Zero X»*, primera pasada de Miyamoto (septiembre); *«Zelda 64: Ocarina of Time»*, segunda pasada del genio y sin duda juego del año, ¿del siglo?, con textos en castellano y 256 megas de Rol y aventuras (octubre); y *«Donkey Kong 64»*, que no sabemos de qué irá esta vez pero nos vale su nombre y el sello –RARE de nuevo– para empezar a comernos las uñas (noviembre). Diciembre queda para la nieve y *«1080º Snowboarding»*, que como sabréis es el juego de snowboard que están haciendo los de EAD, el grupo japonés que diseñó el increíble «Wave Race 64».

«Donkey Kong Country 64» EL MEJOR MONO vuelve a la batalla

Doble sorpresa "made in Nintendo". La primera, el anuncio a bote pronto de que vamos a tener Donkey Kong en 64 bits. La noticia por sí sola es para dar unos cuantos saltos de alegría. Pero es que además viene bien acompañada. Por la fecha de lanzamiento, que eso ya es para cortar la respiración. Noviembre, es la clave. Se supone por tanto que el juego está ya bastante avanzado en las oficinas de RARE, y que quizá en los números de verano podamos ofreceros las primeras imágenes de lo que promete ser un verdadero crack. Nos hubiera gustado contaros algo más, pero es que no sabéis cómo trabajan los chicos de RARE. Cuando empiezan proyecto, se encierran a cal y canto y no hay quién les tosa. Pero tranquilos, estamos en ello.



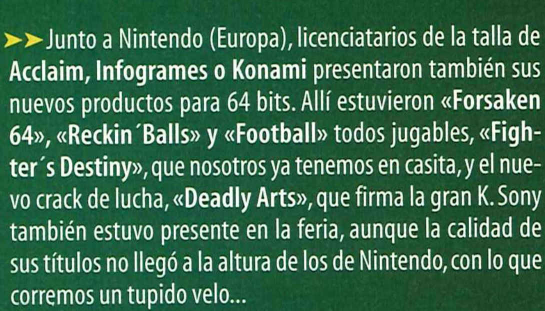
Huevos con puntos verdes pusieron la nota de color a la feria, y enormes carteles de Yoshi proclamaron la presencia del gran «Yoshi´s Story».

¿Inspiración E3? Desde luego, la presentación de algunos juegos tenía sabor americano. Esta cabina nos ponía a los mandos de «Lylat Wars».

Cochazo de lujo para estrenar el «Cruis´n the World» para N64. El título de Midway fue de los juegos más ovacionados.

La feria alemana se ha convertido en la cita europea del videojuego, y se ha mostrado capaz de sustituir al desaparecido ECTS primaveral.





Junto a Nintendo (Europa), licenciatarios de la talla de **Acclaim, Infogrames o Konami** presentaron también sus nuevos productos para 64 bits. Allí estuvieron **«Forsaken 64»**, **«Reckin´Balls»** y **«Football»** todos jugables, **«Fighter´s Destiny»**, que nosotros ya tenemos en casita, y el nuevo crack de lucha, **«Deadly Arts»**, que firma la gran K. Sony también estuvo presente en la feria, aunque la calidad de sus títulos no llegó a la altura de los de Nintendo, con lo que corremos un tupido velo...



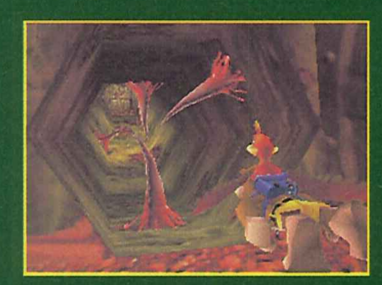
Plan de títulos de Nintendo España

Pero la feria de Nuremberg no sólo sirvió de perfecto escaparate para conocer las maravillas que nos vienen, sino que también fue el mejor escenario para tomar decisiones y hacer planificaciones de lanzamientos. Un par de días después de que concluyera la feria, llegó a nuestro poder el **nuevo plan de títulos de Nintendo España**. Y alucinad, tiene todas las previsiones hasta final de año, algo que sólo ocurre una vez en la vida, o sea ésta. Pero hay más: fechas (provisionales) en Game Boy, Super y Nintendo 64.

En Super no estamos para tirar cohetes, aunque ya sabe cómo son estas cosas. Tan pronto no hay nada, como se nos juntan tres o cuatro novedades en un mes. De momento está previsto el lanzamiento de **«Lufia II»**, un RPG en castellano, para el mes de mayo. Un poco antes, puede que en abril, aterrizarán nuevos juegos de las series Media y Classics.

«Wario Land 2» será la estrella indiscutible de Game Boy, hablando de software claro. El chico malo de Nintendo viene con la intención de pegar muy fuerte, y además le han construido un **juego a su medida, más movido y malvado que nunca**. Estará listo en **mayo**, para que paséis una primavera-verano muy picante. También en portátil aparecerán nuevos títulos de serie media y classics. Pero lo gordo gordo vendrá de la mano del hardware. Abrid bien los ➤➤

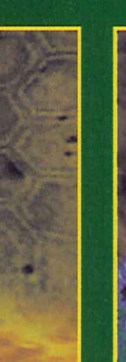
Kazooie va siempre unido a Banjo. En su mochila, para ser exactos. Aunque pesa lo suyo, también es útil cuando se trata, por ejemplo, de volar. La pareja podrá realizar 24 movimientos a la vez.

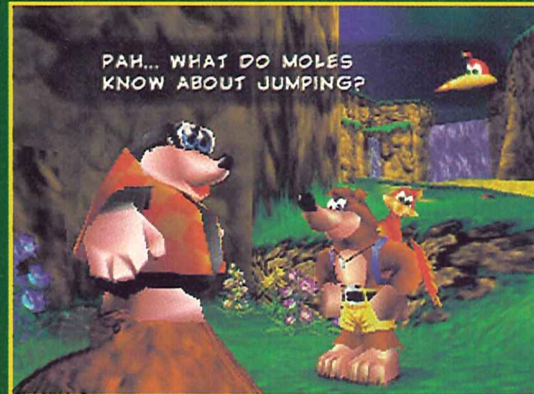


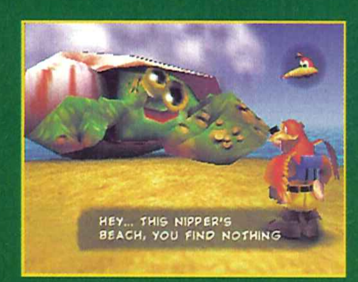




Banjo y Kazooie visitarán 16 escenarios, todos en 3D, riquísimos en texturas y con mil detalles.







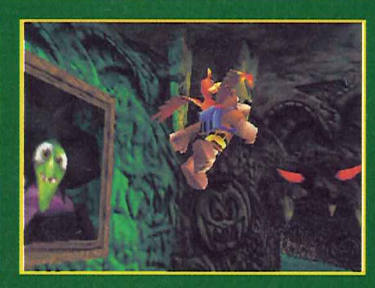
Pues sí, algo de texto habrá. Para eso es una aventura. Pero nada, muy facilito.

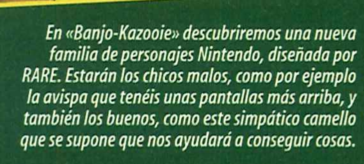


El aspecto de los enemigos será tan alocado y original como la marcha del juego.









En «Banjo-Kazooie» descubriremos una nueva familia de personajes Nintendo, diseñada por RARE. Estarán los chicos malos, como por ejemplo la avispa que tenéis unas pantallas más arriba, y también los buenos, como este simpático camello que se supone que nos ayudará a conseguir cosas.

«Banjo-kazooie», llega una nueva sensación de juego

Banjo es un oso que se pirra por la miel. Es grande y peludo, tiene una cara simpatiquísima y luce unas texturas ricas y muy coloristas. **Kazooie es un extraño pájaro con cresta.** Parece pequeño pero cuando abre sus alas asusta, ¿eh? **Kazooie va pegado a la espalda de Banjo,** metido en una mochila para ser exactos, y **ninguno de los dos hace nada sin el otro.**

Banjo y Kazooie pronto se estrenarán en el divertido mundo de las aventuras Nintendo, donde van a poner su granito de locura y perfección. En su diseño no ha intervenido Miyamoto, pero los artistas de **RARE** se ve que conocen ya por dónde hay que tirar. Ambos, oso y pájaro, se han introducido en un **maravilloso mundo 3D,** engordado con toda clase de texturas y colores únicos, por el que podrán moverse libremente. Su objetivo es rescatar a la "osita" de Banjo, para lo que tendrán que "sufrir" las situaciones más graciosas, conversar con toda clase de bichos, solventar alocados puzzles y luchar contra terribles monstruos. La pareja podrá realizar **24 movimientos,** mientras explora los 16 escenarios, a cada cual más original, en que se desarrollará la aventura.

Y ya por último, decir que el juego estará disponible en España en **julio.**

«F-Zero X» MIYAMOTO-SAN hará volar la Nintendo 64

Ya lo conocéis de sobra. Ha pasado por nuestra sección de Japón en los últimos números, y ahora «F-Zero X» vuelve a saltar a la actualidad porque por fin sabemos su fecha de lanzamiento en España. Será en septiembre, confirmado por Nintendo España. O sea que queda poquísimo para disfrutar de este esperadísimo "remake" del genial «F-Zero» de 16 bits. De sus carreras de naves, de los 30 "aparatos" que podremos elegir, de la velocidad, de la sensación de gravedad, en fin, de las delicias que Miyamoto siempre nos regala.



En este enorme demo display se podía jugar con todos los juegos de N64 disponibles, y de paso estrenarse con algunas novedades.

Aunque veais este stand casi vacío, lo cierto es que la feria recogió una increíble afluencia de visitantes.







Las presentaciones de «Zelda» para N64 y de la Game Boy Camera & Printer fueron los momentos más impactantes de la feria.

➤➤ ojos, que esto es interesante. **Game Boy prepara nuevos colores**. Este mes saldrá una **pocket de color rosa, y el que viene una de color púrpura**. Y en julio, harán su aparición la cámara y la impresora diseñadas para la portátil.



Nintendo 64 viene cargada de novedades

Sobre los lanzamientos de Nintendo 64 tenéis una columna en este reportaje que detalla fechas y títulos, pero aún así nos gustaría comentaros algo acerca de alguno de ellos. Por ejemplo sobre **«Zelda 64»**, y para empezar con la cara de asombro que se le quedó al personal cuando se plantó ante la consola y vio el juego funcionando en vivo. Era una eprom no jugable, pero ya se atisbaba lo que seguro va a ser la **gran aventura de todos los tiempos**. Su fecha provisional de lanzamiento en España es **octubre**. Da tiempo a traducirlo al castellano, da tiempo a engordar la hucha... Pero por la si impaciencia y los nervios os vencen, se nos ocurren otros grandes cartuchos donde invertir vuestro dinero. Si os llega a julio, podéis empezar con «Banjo-Kazooie»; si necesitáis algo ya, apuntad **«NBA Courtside»**; y si la "paga" es buena, considerad lo de **«F-Zero»** al mismo tiempo que «Zelda».

La última y misteriosa perla de Nintendo estará lista para navidades. **«Donkey Kong Country 64»** lleva unos meses en desarrollo en RARE, que últimamente está de lo más ocupado. Si no recordamos mal, **«Conker Quest»**, que curiosamente no aparece en las listas para este año, y una nueva aventura con **James Bond de protagonista**, están hace tiempo en marcha, y si atendemos a los rumores, hasta tres proyectos más deberían estar listos durante el 98 en N64.

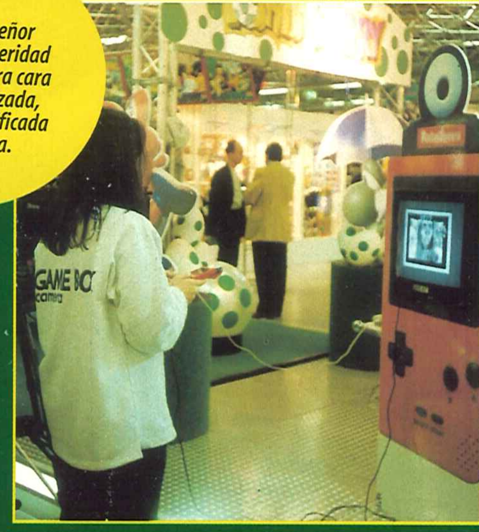
La feria de Nuremberg se ha convertido en el **candidato ideal para ocupar la vacante que dejó el ECTS de primavera**. Parece que la industria europea de videojuegos anda huérfana sin un show en estas fechas, y Alemania está pidiendo a gritos protagonismo como **primer país consumidor de videojuegos del continente**. Desde luego en esta feria lo demostraron, Nintendo incluida. ♦

Imagínate además imprimir POCKET PRINTER las imágenes que captures

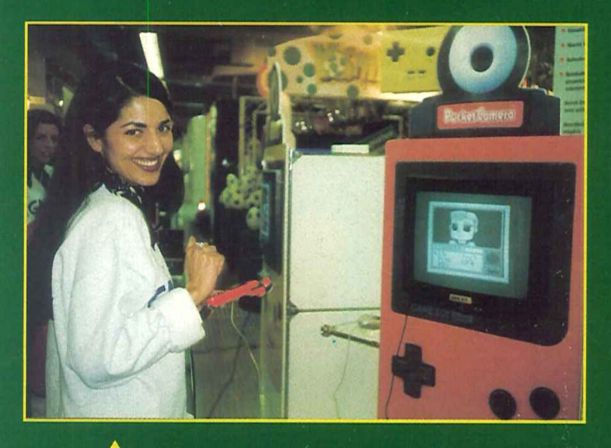
La Pocket Camera no llegará sola. Nintendo pondrá a la venta de forma simultánea una pequeña impresora con la que plasmar toda esa creatividad. Ambos dispositivos llegarán en julio, y desde luego revolucionarán el panorama de videojuegos, sin duda.
Y hablando de la Pocket printer, pues deciros que se trata de una pequeña impresora que funcionará con papel térmico y se conectará a la Pocket mediante un cable.
A través suyo podremos imprimir la cara o lo que sea que hayamos digitalizado en la pantalla de la portátil. De momento no sabemos el precio con que llegarán al mercado, pero sí que podemos deciros que costará menos, seguro, de lo que estáis pensando...

Unas bellas señoritas se encargaban de hacer llegar al público las maravillas del nuevo periférico para Game Boy.

Este simpático señor pasará a la posteridad por ser la primera cara europea digitalizada, animada y modificada por la GB Camera.



Según parece, el manejo de la nueva Pocket Camera será muy asequible. Para grabar la imagen, botón A. Y luego, con el cursor controlaremos las herramientas



Lo de capturar la imagen que queramos es alucinante, pero ¿os imagináis además jugar con ella? Pues con la Pocket Camera será posible.



La Pocket Camera fue la estrella de la feria. El stand donde se podía probar fue el más visitado de todos.

PASEN Y ASÓMBRENSE: POCKET CAMERA SE PRESENTÓ EN EUROPA

La Pocket Camera es como **un gran ojo** que se divisa en la parte superior de la Game Boy, enganchado a un **cartucho especial**. Funciona tan simple como esto. La pantalla se convierte en un monitor que te permite captar cualquier cosa que suceda alrededor. Basta con pulsar A para capturar la imagen que te haya gustado. Pero la diversión no acaba aquí, al contrario...

El usuario o chavalín no sólo puede ver esa captura digital en su pantalla, que ya es bastante, sino que además puede **darle un nuevo fondo, modificar lo que quiera** con un set de herramientas de lo más asequible, **animar la imagen** y finalmente salvarla en el cartucho. ¿Finalmente? No se vayan todavía, que aún hay más. Podemos **separar una cara, por citar un ejemplo. Y añadirle bigote, ponerle sombrero**, elegir un nuevo estilo de peinado e incluso distorsionarla a nuestro gusto. Por si fuera poco, tenemos la posibilidad de **integrar nuestra imagen en uno de los clásicos y divertidos juegos Game & Watch**, que son las maquinitas aquéllas que sacó Nintendo hace tiempo con Mario y Donkey de protagonistas. Eso, pero en Game Boy y algún que otro toque tecnológico.

Ya veis, dicen que los chavales de la generación Nintendo están acostumbrados a las sensaciones tecnológicas, Pero cuando vean la Pocket Camera funcionando, hasta ellos se asombrarán. Como los que asistieron a la presentación en vivo y en directo de la máquina. Enamorados se quedaban.



¡PRIMERAS IMÁGENES DE SU NUEVO JUEGO PARA NINTENDO 64!

BOMBERMAN de nuevo

Os presentamos lo último de Bomberman para Nintendo 64. Se trata de una mezcla explosiva entre aventura, arcade y plataformas que ha saltado a la actualidad por sorpresa. Su nombre es «Bomberman Hero», y aquí tenéis un primer examen sobre lo que puede dar de sí.

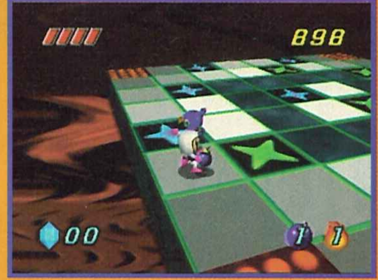
LOS ENEMIGOS ASUSTARÁN MUCHO

Aunque aún no sabemos cuántas fases tendrá la nueva aventura de Bomberman, lo que sí parece seguro es que cuando llegue al final de cada una le tocará enfrentarse con un enemigo de los gordos. Aquí aparecen dos de ellos, un pajarraco enorme y un robot con cara de pocos amigos. Seguro que un par de bombas bien puestas les bajan los humos rápidamente.



LA HISTORIA: BOMBER AL RESCATE DE LA REINA

Esta vez a Bomber le va a tocar rescatar a una reina, y cualquiera diría que le ha pedido consejo a Mario, todo un experto salvando princesas. ¿Será por eso que su nuevo juego será similar a «Mario 64»?









El nuevo cartucho de Bomberman hará gala de grandes alardes técnicos. Viendo la calidad que desprenden estas pantallas, resulta fácil afirmar que estamos ante uno de los juegos del año.



La inteligencia será una parte importante del juego. Bomberman tendrá que mover cajas, interactuar con objetos y resolver puzzles.



En «Bomberman Hero» recorreréis mundos tridimensionales con total libertad de movimientos. El héroe cabezón de Hudson demostrará que también es capaz de superar con éxito escenarios plataformeros.

La andadura de Bomberman en los 64 bits tardó en iniciarse, pero ahora que el héroe de Hudson ha cogido carrerilla no va a haber quien le pare. Vamos, que tiene tanta cuerda que está dispuesto a poner en la calle dos cartuchos en menos de un año.

Si «Bomberman 64» fue su debut, el nuevo **«Bomberman Hero: Queen Milian´s Rescue»** puede ser su confirmación como uno de los personajes con más gancho del actual panorama consolero. A juzgar por las imágenes que nos han llegado desde Japón, da la impresión de que el juego está ya casi terminado, aunque todavía se sabe poco sobre él. Lo que sí es seguro es que **Bomberman le va a dar un giro a su carrera, manteniendo la misma línea gráfica, pero incorporando** más **elementos de aventura**. Las noticias que tenemos hablan de **mundos en 3D más extensos** que los del primer cartucho, y de un desarrollo que seguirá la **línea de «Mario 64»**. O sea bombas y acción, pero también **plataformas** y momentos en los que tendréis que tirar de inteligencia.

Presentamos el nuevo juego de la saga Bomberman que llegará para Nintendo 64. Estará en España este invierno bajo el nombre de «Action Bomberman». Y recordad: aquí lo habéis visto primero.

¿En España, este invierno?

El nuevo **Bomberman también será más hábil que antes.** Sabemos que tendrá bombas con cuatro potencias distintas que usará estratégicamente, y además encontrará diferentes accesorios que le permitirán avanzar por tierra, mar y aire.

«Bomberman Hero» mantendrá el engine del primer cartucho, pero cambiará totalmente la jugabilidad. Los japoneses, que en estas cosas siempre van más adelantados, podrán disfrutarlo en primavera. Nosotros tendremos que esperar al invierno para que llegue a España, posiblemente bajo el nombre de **«Action Bomberman»**. Os informaremos.



PRESUMIENDO DE VEHÍCULOS

Una de las grandes novedades de este «Bomberman Hero» será que nuestro héroe podrá utilizar diferentes vehículos. Habrá fases en las que vuele, gracias a unos cohetes en su espalda, y otras en las que mostrará su habilidad con una tabla de surf. ¡Incluso podréis manejarlo bajo el agua!









¿QUIERES SABER CUÁL ES EL MEJOR JUEGO DE LUCHA PARA NINTENDO 64?

¿Cómo está el patio?

El catálogo de juegos de lucha para Nintendo 64 ha engordado tanto en los últimos meses que se hacía necesaria una comparativa como ésta. Desde que la consola salió a la venta se han ido sucediendo los cartuchos, y el resultado ha sido muy desigual. Por eso pensamos que ha llegado el momento de hacer un descanso para ver qué juegos merecen realmente la pena.

El caso de la N64 no es muy corriente. Hasta ahora estábamos acostumbrados a que cada vez que aparecía un **nuevo soporte viniese acompañado de un juego de lucha con carisma** que marcase el camino a seguir por el resto, pero eso no ha sucedido con la máquina de Nintendo. A priori, ese **papel de liderazgo estaba reservado para «Killer Instinct Gold»**, pero el cartucho de Rare, pese a mantenerse todavía como uno de los mejores, no es el superclase que esperábamos. Detrás han ido llegando desde **continuaciones de antiguas series** como «Mortal Kombat Trilogy» o «Clayfighter 63 1/3», a **juegos de estreno absoluto** como «Dark Rift» o «Mace: the Dark Age».

Con ellos hemos probado de todo: los combates laterales en 2D y la libertad de movimientos de las tres dimensiones, luchadores digitalizados y personajes poligonales, nos hemos pegado con los puños y también hemos utilizado armas. Sin embargo, el **balance general no ha sido todo lo bueno que cabía esperar**. Sólo el reciente **«Fighter´s Destiny» ha venido a poner un toque de distinción** por encima de la media, aportando un concepto de lucha diferente que potencia al máximo la jugabilidad. Hasta el momento es el más destacado, pero no nos cabe ninguna duda de que la Nintendo 64 tiene el potencial técnico suficiente para que en futuro próximo tengamos juegos que rompan moldes. Por eso también hemos incluido un apartado en el que **hablamos de los juegos que saldrán en los próximos meses**. Así tendréis un panorama completo de lo que ha sido y lo que será la lucha en vuestra consola.

LA GRAN PELEA

FIGHTER´S DESTINY, MACE, WARGODS, KILLER INSTINCT GOLD, DARK RIFT, MORTAL KOMBAT TRILOGY, CLAYFIGHTER 63, FRENTE A FRENTE

FIGHTER´S DESTINY

OCEAN/IMAGINEER

Lleva apenas un mes entre nosotros, pero ya **se ha convertido en el mejor juego de lucha disponible**. Y no lo ha hecho precisamente por tener los mejores gráficos, porque probablemente los de «Mace:The Dark Age» o «Killer Instinct Gold» sean mejores. Si «Fighter´s Destiny» se ha aupado al primer puesto de nuestro escalafón particular ha sido porque ofrece los **combates más intensos y originales de todos**.

El juego se desmarca del resto proponiendo un sistema de lucha por puntos en el que cada llave tiene un valor, y lo lleva a la práctica utilizando una forma de control muy simple, que permite realizar fácilmente casi cualquier movimiento que se te ocurra. Además, otra ventaja es que los modos de juego también aportan ideas originales (se pueden ganar nuevas habilidades luchando contra los maestros), con lo que las limitaciones de los gráficos quedan en un segundo plano. No nos entendáis mal, no queremos decir que sean malos, pero tampoco entran en demasiados detalles de texturas en los fondos o suavizado de los polígonos que dan vida a los personajes.

Lo mejor: El sistema de lucha por puntos es una gran idea que además se apoya en un control muy simple.

Lo peor: Si hubieran puesto más cuidado en los gráficos , seguramente estaríamos hablando de un juego legendario.



Las presas son uno de los movimientos que más se repiten en «Fighter's Destiny». Cuando un luchador agarra al otro, aparece una barra que indica el tiempo que tiene el rival para contraatacar.





El sistema de combate por puntos hace que las peleas sean más emocionantes. Los cambios en el marcador obligan a los luchadores a arriesgarse o a jugar a la contra según vayan por delante o no.

NUESTRO TOP-7

1. **FIGHTER'S DESTINY**
2. KILLER INSTINCT GOLD
3. MACE
4. DARK RIFT
5. CLAYFIGHTER
6. MK TRILOGY
7. WAR GODS

KILLER INSTINCT GOLD

NINTENDO/RARE

Este arcade de Rare es el que tiene un **sistema de juego más trabajado** de todos los títulos que han salido hasta ahora. Su **complejo sistema de golpes y combos** hace que «Killer Instinct Gold» ofrezca **cientos de posibilidades** tanto en ataque como en defensa, una profundidad de la que carecen sus contrincantes.

Gráficamente, el juego presenta diez personajes renderizados en 2D que se superponen sobre espectaculares escenarios tridimensionales. El efecto de relieve de los fondos es muy bueno, y se ha conseguido con la ayuda de las rotaciones parciales de la cámara que sigue las peleas, pero los sprites de los luchadores son demasiado planos y ponen el contrapunto negativo. Nadie negará que «KI Gold» tiene una jugabilidad muy bien trabajada, pero también es cierto que todos esperábamos que el primero de lucha de la Gran N para su nueva consola tuviese un aspecto más moderno.

Lo mejor: El sistema de lucha está muy trabajado. Siempre es posible aprender nuevas combinaciones de tu personaje favorito.

Lo peor: Descubrir que Nintendo sigue anclada en los combates laterales cuando el género ha entrado de lleno en las 3D.

NUESTRO TOP-7





Cada personaje de «KI Gold» tiene un repertorio de golpes y combos amplísimo. La calidad de los fondos es otro de los puntos fuertes del juego.

CONOCE LA LUCHA QUE VIENE A LOS 64 BITS

*Si hay algo que resulta esperanzador para los aficionados a los juegos de lucha es que **la producción avanza imparable**, y casi cada mes tenemos noticias de nuevos títulos que están en preparación o incluso a punto de salir.*

*El próximo "luchador" que llegará a España va a ser **«Dual Heroes»**, un cartucho de **Hudson Soft** al que seguramente podremos jugar antes del verano. Esta incursión de los creadores de Bomberman en el campo de las bofetadas estará protagonizada por unos luchadores con pinta de Power Ranger, y además de presentar gráficos en 3D incorporará un novedoso sistema llamado "Virtual Gamer". La gracia del invento será que al jugar contra la CPU podréis elegir un jugador virtual que controle a vuestro rival, con lo que su comportamiento cambiará dependiendo de quién esté al mando.*





*En la sede de **Konami** también tienen casi a punto su primer juego de lucha para Nintendo 64. De momento se le conoce como **«Deadly Arts»**, aunque el nombre no es definitivo, y en las primeras imágenes se le adivina un concepto puramente tridimensional. Tendrá doce luchadores poligonales que se moverán de forma muy realista gracias a las técnicas de motion capture utilizadas. En cuanto a las opciones, la que más va a llamar la atención será una que os permitirá crear vuestro propio luchador, entrenarlo y salvar el resultado en el controller pak.*

WAR GODS
GTi/MIDWAY

Los dioses de la guerra de Midway tienen el dudoso honor de protagonizar el **juego más flojo de todos** los que han aparecido hasta ahora. «War Gods» pretende apuntarse al carro de la modernidad con un tratamiento tridimensional de los escenarios y un diseño de los luchadores que mezcla polígonos y digitalizaciones. Sin embargo, la puesta en escena no puede ser más desafortunada: las texturas se pixelan, las animaciones están incompletas y la falta de contornos hace que los fondos se confundan con los personajes.

El estilo de lucha está inspirado en la serie «Mortal Kombat», con un control similar (hay dos clases de puñetazos y de patadas), sangre en abundancia y finales "gore". La respuesta de los diez personajes es buena, pero la falta de calidad técnica es tan evidente que te expulsa literalmente del juego.





El estilo de lucha de «War Gods» es similar al de la serie «Mortal Kombat». Sin embargo, a los combates les falta calidad gráfica y jugabilidad.

Lo mejor: Al menos es un intento de trasladar la lucha al campo de las 3D. Tiene un control bastante fiable.

Lo peor: Gráficamente es muy flojo. Los escenarios son pobres, y las animaciones no dan la talla.

NUESTRO TOP-7



MORTAL KOMBAT TRILOGY
GTi/MIDWAY

Poco tiempo después de salir la consola a la venta, aterrizaba uno de los grandes clásicos del género. «Mortal Kombat Trilogy» se anunció como la culminación de la serie, una especie de "all-star" con un plantel de personajes superpoblado (26 elegibles y cuatro secretos, el más numeroso de todos los juegos que analizamos) y varios modos de juego (historia, 2 contra 2, 3 contra 3, torneo, etc.). Sin embargo, la palabra renovación no estaba incluida en el vocabulario de estos luchadores, porque los gráficos siguieron teniendo el mismo aspecto de siempre: personajes digitalizados, combates laterales y nula profundidad en los fondos.

En definitiva, «MK Trilogy» es un cartucho **impecable desde el punto de vista de la jugabilidad**, asegurada por el buen control y la cantidad de modos de juego, pero **gráficamente podría pasar sin muchos apuros por un juego de Super Nintendo.**

NUESTRO TOP-7



Lo mejor: Es el «Mortal Kombat» definitivo. Reúne a todos los personajes y todos los golpes.

Lo peor: Los gráficos no están a la altura de los 64 bits. Siguen en la misma línea de las entregas de Super Nintendo.





La sangre sigue estando muy presente en «MK Trilogy». El juego es tan fiel al estilo de la serie que se olvida de modernizar los gráficos.

CLAYFIGHTER 63 1/3
INTERPLAY

Taffy, Bonker, Kung Pow y el resto de muñecos de Interplay son la **cara simpática y extrovertida** de esta comparativa. La idea de «Clayfighter 63 1/3» es la misma de los cartuchos de Super, con 9 personajes elegibles de look "blando" (sus cuerpos tienen un aspecto bien redondeado) y mucho sentido del humor en sus golpes. La novedad es que los combates se desarrollan ahora sobre escenarios en tres dimensiones que están conectados entre sí, aunque siguen la misma línea que los de «Killer Instinct Gold»: la cámara hace rotaciones y zooms, pero la acción es siempre lateral.

Ya metidos en faena se observa que **la lucha no es muy fluida**, quizá debido a la brusquedad de las animaciones, y en general se puede decir que el gran defecto del juego es que sus **combates no tienen la chispa suficiente** para engancharte.





La originalidad de su planteamiento es el reclamo principal de «Clayfighter 63 1/3». Este juego presenta el perfil más desenfadado de todos.

Lo mejor: Nunca falta el buen humor, y los golpes de algunos luchadores son muy simpáticos.

Lo peor: Le faltan la intensidad y el gancho imprescindibles en los cartuchos de este género.

NUESTRO TOP-7



MACE: THE DARK AGE

GTi/MIDWAY

Los **gráficos** de «Mace» están inspirados en la Edad Media y son probablemente los **más bonitos de todos** los que repasamos en esta comparativa. Sus 16 personajes son grandes y tienen un aspecto imponente, y los escenarios también destacan por su espectacularidad. Otra nota que define este arcade de Midway es que todos los luchadores emplean un arma, lo que cambia bastante la concepción de los combates. Además, el juego **se maneja bien con las 3D**, y los escenarios tienen elementos con los que es posible interactuar (objetos, lava etc.). El control, sin embargo, se hace un poco duro, y eso le resta fluidez a los movimientos. La **elevada dificultad** también va en contra de la jugabilidad, porque avanzar hasta el final del modo historia resulta difícil incluso en el nivel más bajo.

Juzgado en conjunto, «Mace» se muestra como un cartucho más que correcto, poseedor de unos gráficos contundentes. Le **falta un poco para llegar a la altura de los elegidos** para la gloria, pero se mantiene dentro de una **línea más que aceptable**.

Lo mejor: La ambientación está muy bien conseguida, tanto por los personajes como por los escenarios.

Lo peor: A menudo los combates se reducen a dar espadazos y cubrirse de los del contrario. La jugabilidad no está demasiado trabajada.



Los gráficos de «Mace» rayan a gran altura. Los personajes son grandes, los fondos están llenos de detalles y a menudo los golpes se acompañan de destellos luminosos como el de esta imagen.





La gran peculiaridad de este juego es que todos sus personajes llevan un arma. Eso hace que cambie radicalmente el estilo de lucha respecto a los otros.

NUESTRO TOP-7

1. FIGHTER'S DESTINY
2. KILLER INSTINCT GOLD
3. **MACE**
4. DARK RIFT
5. CLAYFIGHTER
6. MK TRILOGY
7. WAR GODS

DARK RIFT

VIC TOKAI/KRONOS





«Dark Rift» tiene un aspecto plenamente instalado en la nueva generación de juegos de lucha, pero su lentitud de movimientos perjudica a la jugabilidad.

A priori, **«Dark Rift» cumple con todos los requisitos** que hay que exigirle a un juego de lucha de última generación: un argumento futurista, gráficos nítidos y con mucho brillo, personajes poligonales, escenarios en tres dimensiones y total libertad para moverse por ellos. **El control sigue una idea innovadora**, ya que los botones no están divididos en patadas y puñetazos como es habitual, sino que más bien se utilizan para realizar diferentes formas de ataque. Incluso hay uno reservado para agarrar al contrario y ejecutar un golpe especial, que además aparece en pantalla mediante una secuencia de animación especial. Lo malo es que este nuevo manejo no se ve acompañado por la fluidez de movimientos necesaria. La **respuesta de los personajes es incomprensiblemente lenta** y la acción tiene un **ritmo demasiado cansino** que hace que el interés decaiga notablemente.

Lo mejor: Los gráficos tienen un aspecto bastante saludable, sobre todo por el colorido y la suavidad de las texturas.

Lo peor: Los movimientos de los luchadores son muy pesados, y el ritmo de la acción sufre muchos altibajos.

NUESTRO TOP-7


1. FIGHTER'S DESTINY
2. KILLER INSTINCT GOLD
3. MACE
4. **DARK RIFT**
5. CLAYFIGHTER
6. MK TRILOGY
7. WAR GODS

➤ *Otro título que pronto dará que hablar es **«Art of Fighting Twin»**, una producción estelar de **Culture Brain** que pese a lo que el título pueda dar a entender no tendrá nada que ver con el clásico de SNK. Lo de "twin" (gemelo en inglés) viene a cuento porque el cartucho incluirá dos modos de juego: uno en el que los luchadores tendrán un aspecto normal, más estilizado, y otro en el que lucirán una apariencia "super deformed", es decir, cabezones y cuerpos más pequeños.*



ART OF FIGHTING TWIN



ART OF FIGHTING TWIN

*Una revisión de los títulos de futuro nunca estaría completa si no incluyéramos en ella un clásico como «Mortal Kombat». Esta vez tenemos que hablar de **«MK4»**, que con toda seguridad saltará desde el arcade al puerto de cartuchos de la N64. Será la primera vez que veáis a los luchadores de este juego moviéndose libremente en un entorno tridimensional, y el número 4 también os dará la oportunidad de encontraros con varias caras nuevas en el menú de personajes.*



MORTAL KOMBAT 4

*Por último, queremos despedir este avance haciendo referencia a la **segunda parte de «Killer Instinct Gold»**, un juego que se comenta que está siendo programado en el cuartel general de **Rare**, aunque la compañía inglesa lo lleva en el más estricto secreto, como casi siempre.*

Nintendo Acción os ofrece las primeras y deseadas imágenes del próximo éxito de Acclaim para Nintendo 64

PASEN Y VEAN EL NUEVO TUROK

Por fin están aquí, y de primeras ya han levantado toda la polémica del mundo. ¿Corresponderán al juego o serán simples renderizaciones recién sacadas del Silicon? Sea como sea, desde luego estas pantallas son un buen comienzo para que no dejemos de hablar de Turok 2. Ya en nuestro número anterior os acercamos los primeros detalles sobre su desarrollo. Ahora vamos a completar la faena con nuevos renders y más bocetos, pero que quede claro que lo mejor está aún por llegar.

Estas increíbles imágenes han puesto sobre la mesa un montón de opiniones y conclusiones. A simple vista se observa el **infinito cuidado con el que se están construyendo renderizaciones y modelos**. Las **texturas** aparecen nítidas y con más detalle que en el primer Turok; también mucho más complejas, lo que pone de manifiesto el buen trabajo que se está realizando con la **geometría**.

La niebla continúa presente, pero más agazapada en el fondo, con lo que se **multiplica la distancia de visión**. Ya sabéis que este elemento es necesario para mantener la media de frames, pero echábamos de menos su presencia en el trabajo de ambientación.

En los bocetos que acompañan a las pantallas habréis visto que nos moveremos en **escenarios bastante diferentes** a los de la primera entrega. El gran enemigo esta vez será un **poderoso extraterrestre** que se ha estrellado con su nave en la Tierra, y a partir de ahí se han diseñado backgrounds en plan alienígena, en un intento de escapar de la jungla.

«Turok 2» llegará en un placa de **16 MB** (128 megas) y definitivamente en cartucho. La idea de Acclaim es que el juego esté a la venta en **agosto (USA)** o **septiembre (Europa)**. En esta segunda parte sí que contaremos con **modo multiplayer**, aunque no está confirmado si finalmente habrá cuatro jugadores o sólo dos, y si será en modo cooperación o "deathmatch". Y no os preocupéis, sentiremos la llegada del dinosaurio, de momento porque el Rumble se pondrá a vibrar como loco. Más, mucho más, en el próximo número.

CONOCE CÓMO Y CUÁLES SERÁN

LAS ESTRELLAS DE A

TUROK 2 EMPIEZA EN ESTOS BOCETOS









Son la base, el principio de todo, y nos sirven para descubrir en qué tipo de mundo vamos a movernos. Se han hecho **cientos de bocetos con decorados** de esta guisa. Todo estará dentro de un juego que será nada menos que un **30% más grande** que su predecesor.



Aunque la niebla seguirá presente, esta vez formará parte del paisaje y no limitará la vista.



Una estética diferente domina el diseño de los escenarios de «Turok 2».

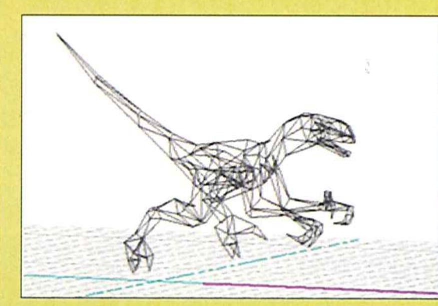


Las primeras imágenes no dejan lugar a dudas sobre el nivel de calidad que alcanzará el juego.

MÁS PELIGROSOS, MÁS GRANDES, MÁS...

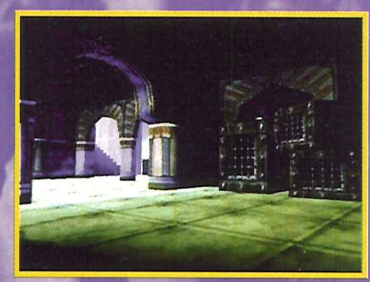
*Habrá **40 tipos diferentes de enemigos**, pero **no todos serán originales**. Junto a bichos completamente nuevos, encontraremos también descendientes de los primeros monstruos de Turok.*







Aquí podéis apreciar el nuevo trabajo de texturas aplicado sobre los personajes. Casi como una piel.

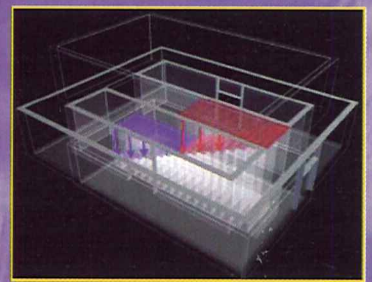


La combinación de luces y sombras creará una ambientación increíblemente sobrecogedora.

ESCENARIOS DE CORTE FUTURISTA

*Los escenarios continuarán siendo laberínticos, pero la construcción y el diseño se alejarán un poco de lo que vimos en el Turok original. **No faltarán los templos mayas**, pero esta vez nos moveremos más en **edificios de corte futurista** con toques alienígenas, decorados con texturas superdetalladas.*







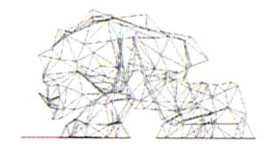
DEL PAPEL AL RENDER, PASANDO POR UN NUEVO SISTEMA DE TEXTURAS













*En estas imágenes podéis observar los pasos que hay entre el primer boceto y el render final, con la rejilla de por medio. Aquí aparece muy simplificado, y puede que a simple vista no lo notéis, pero los desarrolladores han **cambiado completamente el sistema de texturizar** con el fin de que no se note tanto dónde empieza y dónde acaba una textura. Los personajes utilizarán una **textura única que, a modo de "piel"**, evitará la superposición de varias texturas. Algo similar a lo hecho en «DKR».*

IGGY'S RECKIN' BALLS

Lo más original de Iguana

Una inusual mezcla de carreras y plataformas, protagonizada por las bolas más locas del mundo, es lo próximo de Acclaim que llegará a Nintendo 64.


Nuestro objetivo será alcanzar la parte superior de cada circuito antes de que lo hagan nuestros rivales.


Pero no todo será saltar y elevarse, también tendremos que deslizarnos por el circuito.


Cada uno de los 10 niveles del juego presentará una ambientación diferente, aunque el mismo objetivo.


Para evitar (o quitar de enmedio) a los enemigos, nada mejor que utilizar nuestra cadenita.

Verdaderamente original lo que nos propone Iguana en «Iggy´s Reckin´Balls». Si acaso nos ha venido a la cabeza aquel **«Unirally» de Super Nintendo**, por lo de la mezcla de carreras y plataformas. Pero ahí acaba la comparación. Lo que ya hemos probado en la redacción es aun más loco y por supuesto está a años luz tecnológicamente.

La mecánica de «Iggy´s...» consitirá en **llevar a nuestra bola**, 8 diferentes para elegir, cada una con su carita y personalidad, **a lo más alto del "circuito"**, desde donde a su vez una libelula nos trasladará a otra parte de la pista. Así durante varias vueltas. Y lo mismo en **10 escenarios diferentes**. Cada "circuito" está estructurado a base de **plataformas con formas circulares**, y el asunto consiste en saltar de una a otra con la ayuda de una cadena. Y si no nos piden saltar, entonces habrá que recorrérselas de arriba a abajo o de derecha a izquierda, talmente como si estuviéramos en una **montaña rusa**.

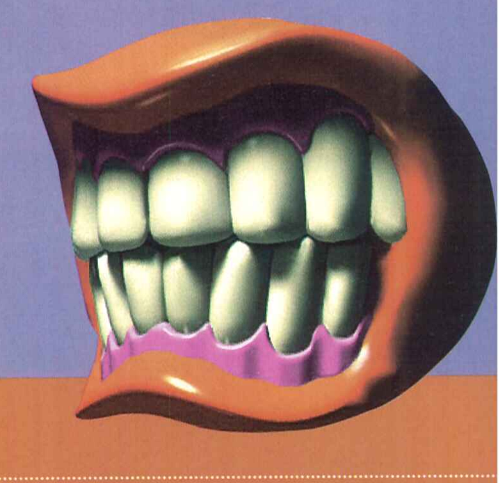
La carrera de por sí es complicadita, pero se pone más cachonda cuando aparecen los enemigos. Muchos y muy peligrosos. Hablando de modos de juego, podréis elegir entre **arcade, batalla, mix** (correr en diferentes escenarios que delimitáis al inicio) y **versus**. Por supuesto la carrera se abrirá a dos, tres o cuatro participantes. Y si lo que habéis visto y leido os ha gustado, perfecto, porque el juego **estará a vuestra disposición en un par de meses.**


Por fin hemos alcanzado la parte de arriba del circuito, ahora tenemos que ir hacia los bumpers para que nos trasladen a la siguiente zona.



Lo más simpático del juego son sus protagonistas, ocho bolas locas con ganas de pasárselo (y hacéroslo pasar) muy bien.


El modo multijugador de «Reckin´ Balls» será una auténtica experiencia que tenéis que probar en compañía de vuestros amiguetes.



LAS ESTRELLAS DE ACCLAIM PARA EL 98

ADEMÁS...

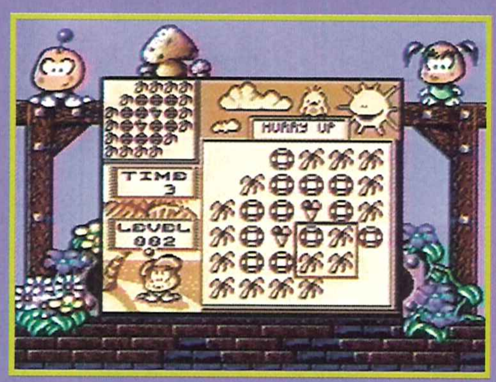
La línea de Acclaim para este año no termina aquí. Otros sabrosos juegos están en desarrollo tanto para N64 como para Game Boy. Aquí tenéis un pequeño avance.



WWF WARZONE
WRESTLING A TODO TRAPO

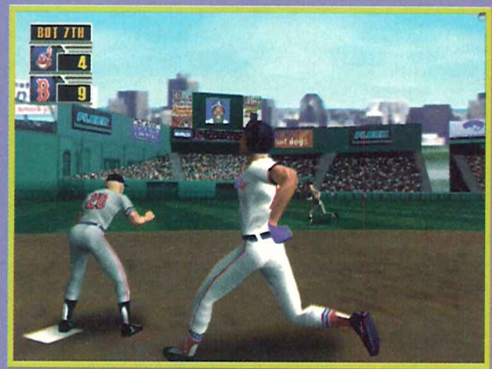
*Los **gráficos y la obsesión por el realismo** serán los puntos fuertes de este juego Los **13 luchadores** participantes han sido digitalizados y renderizados, y la técnica de motion-capture nos regalará hasta **90 movimientos**. «WWF Wazone» está ya muy avanzado y puede que salga en Europa durante este verano.*

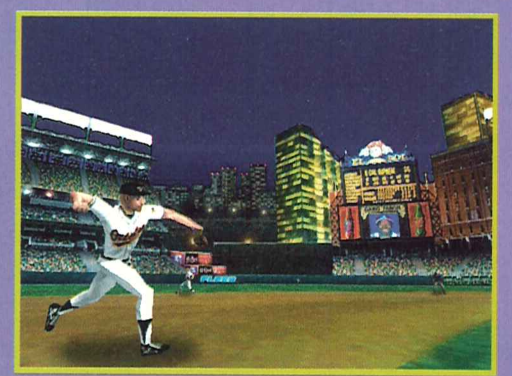




BRAIN DRAIN
UNA SORPRESA PORTÁTIL

*Esto si que es una buena sorpresa. Entre tanto título de 64 bits, no está nada mal que el futuro nos depare también uno de Game Boy. Éste tiene **pinta de puzzle**, algo como Bust-a-move, para rompernos el coco. Pero todavía no sabemos cuál será la mecánica, que parece muy adictiva, ni tampoco cuándo saldrá a la venta.*





ALL STAR BASEBALL ´99
EL DEPORTE YANQUI AL PODER

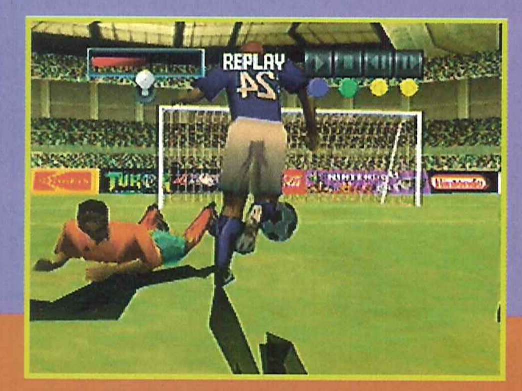
*Acclaim se está especializando en versionar los deportes americanos más típicos, pero mientras lo haga tan bien como en «NFL QBC», a nosotros que nos quiten lo "bailao". Lo próximo será uno de **béisbol**, y ya veis cómo será. **Gráficos en alta resolución, polígonos enormes, texturas.** ¿Para cuándo? Después de verano...*





BUST-A-MOVE2
EL PUZZLE MÁS MOVIDO

*Si las fechas no fallan, la conversión a 64bits de este popular puzzle (que ya ha pasado por más máquinas que el propio Megaman) estará **en breve** a nuestra disposición. Según parece será **exactamente igual que la recreativa original**. Los mismos gráficos, sonidos y por supuesto la misma y desemesurada jugabilidad.*





FOOTBALL
EL MUNDIAL DEBERÁ ESPERAR

*Han intentado tenerlo a tiempo, pero ha sido imposible. Y es que el nombre no es lo único que ha cambiado de este juego, también el equipo de desarrollo, que ha prometido que el juego estará listo en **septiembre**.*

Rol del bueno, en castellano y para la Super

Primero tuvimos «Illusion of Time», después vinieron «Secret of Evermore» y «Terranigma». La idea de traducir RPGs al castellano siempre le ha funcionado bien a Nintendo, y es que no hay nada como aplacar la sed de Rol de los jugones de este país trayendo títulos que son de lo mejor en su campo.

Lufia

El último en unirse a la lista va a ser «Lufia», un juego diseñado por **Taito** que completará un panorama por el que ya han desfilado compañías de la talla de **Square o Enix**. Vamos, que al final las Super Nintendo españolas van a poder conocer lo mejorcito del Rol mundial, y de paso salir de ese periodo de escasez al que se enfrentan en los últimos tiempos.

El **Rol que os vais a encontrar en «Lufia» será del que gusta a los expertos.** Nada de experimentos aventureros ni pinceladas de acción que acaban por crear un desarrollo descafeinado. En sus **24 megas visitaréis aldeas, campos y mazmorras**, primero en solitario, y después en compañía de otros héroes. Conforme caigan las horas de juego ganaréis experiencia, y lo que al principio era un simple novato se convertirá en un implacable cazador de monstruos. Al final seréis capaces de moveros con soltura por un sinfín de menús donde **comprar nuevas pócimas, equiparos con una armadura**, o elegir armas para enfrentaros a los peores enemigos.

Pero el principal motivo de alegría para los puristas serán los **combates por turnos**, porque a muchos os encanta eso de toparos con una criatura fantástica, entrar en una escena de lucha y elegir todo tipo de ataques y defensas mientras vuelan puntos de energía de uno y otro lado. Por eso «Lufia» hará que muchos os olvidéis por unos días (bastantes si pensáis acabarlo) de los 64 bits, y estéis sólo pendientes de vuestra querida Super Nintendo. Una ocasión así lo merece.



En vuestro viaje por el territorio de Lufia visitaréis principalmente dos tipos de lugares: aldeas como la que aparece en la pantalla de arriba, y mazmorras con un mapeado laberíntico como ésta de debajo.

LA AVENTURA DE UN CAZADOR DE MONSTRUOS







*El **argumento** seguirá la secuencia "monstruos amenazan reino-joven se enfrenta a monstruos-joven salva reino". El **protagonista se llama Maxim**, aunque no viajará solo; el reino será Lufia; y los monstruos, la raza de los Siniestros. Si queréis saber cómo acaba todo, os quedan muchas horas de juego para llegar al final.*



Aunque comenzaréis viajando en solitario, poco más tarde iréis conociendo a otros personajes que se os unirán en vuestro viaje.



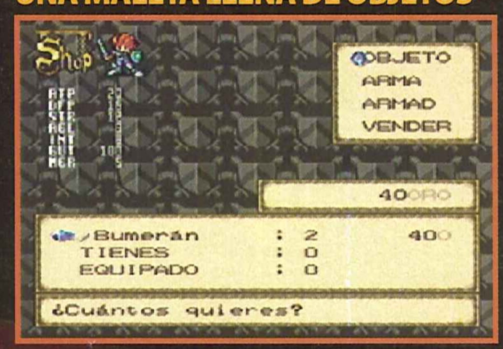
Las mazmorras estarán llenas de laberintos, puzzles e interruptores que os obligarán a usar no sólo la fuerza, sino también la inteligencia.





No nos cansaremos de resaltar la importancia de los textos en castellano en un RPG. Gracias a eso estamos disfrutando del mejor Rol. Y gracias también a eso, ha crecido el número de aficionados al RPG en este país.

UNA MALETA LLENA DE OBJETOS





Los héroes de «Lufia» llevarán un **equipaje bien cargadito de items, pócimas, hechizos y armas.** Para que os podáis manejar con tal cantidad de objetos funcionará un **complejo sistema de menús** desde el que podréis comprarlos, aprender para qué sirven, venderlos y, por supuesto, usarlos.

Con la llegada de «Lufia» a Super Nintendo se completará un panorama por el que han desfilado las mejores compañías que programan Rol. Esta vez disfrutaréis del talento creador de Taito.



Ir de compras siempre viene bien en los juegos de Rol. En «Lufia» os iréis encontrando tiendas en la que conseguiréis hechizos y otros items.



El desarrollo de la partida os introducirá en diferentes historias secundarias que tendréis que solucionar para poder seguir adelante.



SI QUIERES PEGARTE, ESPERA TU TURNO



Los **combates de «Lufia» se desarrollarán por turnos** como en los RPGs más puros. Este sistema es más lento que el de peleas en tiempo real, sobre todo cuando ya avancéis con varios personajes y os enfrentéis a tres o cuatro enemigos, pero os permite poner en práctica una **estrategia más avanzada.** Las opciones irán desde **huir hasta emplear hechizos, atacar con un arma o gastar el turno para recargar energía.**



Los gráficos seguirán la línea de otros RPGs anteriores como «Illusion of Time» o «Terranigma». La perspectiva será aérea y los personajes tendrán un aspecto aniñado. La gran novedad estará en las escenas de lucha.



Más rápido que el viento

AERO GAUGE

Mientras aguardamos la llegada de «F-Zero X», otros juegos de similar mecánica intentan endulzarnos la espera

Aerogauge» se situaría entre las **carreras de motos de «Extreme G» y las de naves espaciales de «F-Zero X«**. En el juego de ASCII controlaremos unos soberbios ingenios espaciales llamados **"aeromáquinas"**, dotadas de biorreactores que les permiten surcar los límites de la estratosfera. ¡Ahí queda eso!

La competición se desarrollará a lo largo de **cuatro escenarios** situados en la zona asiática, hacia el año 2065. Habrá **cinco supermáquinas** para elegir, cada una con su correspondiente piloto y características. Lo que desde luego todas tendrán en común será su **increíble potencia**, capaz de dispararlas a más de 1.000 kmh, y también la libertad de desplazamientos: de lado a lado de la pista, y de arriba a abajo, esto último muy útil para salvar las **irregularidades y altibajos de los circuitos**.

«Aerogauge» incluirá **cuatro modos de juego**: campeonato, carrera individual, contrarreloj y versus. El nivel de dificultad parece bastante elevado, al menos tras un primer contacto. De la misma manera los **gráficos resultan muy vistosos**, el control también está logrado y el nivel musical es excepcional, con montones de ritmos y sonidos.

DUELO A MUERTE









*El modo versus está muy logrado. Se limita a **dos jugadores, y ofrece velocidad por un tubo** e intacta apariencia gráfica. Están todas las naves a nuestra disposición.*





Podremos seguir la acción desde tres puntos de vista. Trasero pegado a la nave, trasero alejado y desde dentro, que es el que veis en esta imagen, muy espectacular, muy rápido, pero difícil de controlar.

CINCO NAVES Y UN DESTINO: GANAR LA CARRERA



El juego ofrecerá **de serie cinco naves. Hornet** es la más aerodinámica. **Black Lightning**, diseñada por ingenieros militares, es la sorpresa del circuito. **Interceptor** es la más poderosa, con una gran velocidad punta y un perfecto equilibrio. En el motor de **Shredder** hay tecnología de la NASA, y la carrocería es de un material altamente ligero y muy resistente. **Avenger** es la más grande y pesada, y está equipada con dos reactores. Hay además **cinco naves ocultas** esperando piloto...





El aspecto gráfico está muy cuidado. Cada circuito se ha diseñado con mimo y es muy diferente a los demás.



Snowboard Kids

REGALAMOS 15 CARTUCHOS

Si eres un fanático del snowboard, este mes hemos preparado un concurso a tu medida.
Disfruta sin salir de casa de uno de los deportes más trepidantes del momento, deslizándote con tu Nintendo 64 por las pistas de «Snowboard Kids».
Para conseguir uno de los 15 cartuchos que sorteamos, tan sólo tendrás que averiguar las respuestas correctas a las siguientes preguntas:




EL JUEGO DE SNOWBOARD MÁS DIVERTIDO PARA TU NINTENDO 64

¡Hazte con él!

1. **¿Cuántos personajes puedes elegir en el juego?**
   a) Siete y un esquimal.
   b) Uno.
   c) Cinco.
2. **¿Por cuántas pistas nos podremos deslizar?**
   a) Cuatro.
   b) Seis.
   c) Veinte.
3. **¿Cuál es el objetivo del juego?**
   a) Llegar el primero y ganar dinero.
   b) Llegar sano y salvo a la meta.
   c) Llevarse por delante todos los cañones de nieve posibles.
4. **Una de las pistas no tiene nieve, sino otro "material". ¿Cuál?**
   a) Césped.
   b) Arenas movedizas.
   c) Mármol.





BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **quince,** que serán premiadas con un cartucho para consola Nintendo 64 de "Snowboard Kids". El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el día **16 de marzo hasta el día 30 de abril de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **3 de mayo de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de **junio** de la revista Nintendo Acción.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Nintendo España y Hobby Press.
7. Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Nintendo España o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ella para que lleven a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior incorporación a ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. El participante tendrá derecho a estos ficheros así como a corregir su contenido simplemente haciéndolo saber a Nintendo España por correo certificado.



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son: 1: .... 2: ....

...... 3: .... 4: ....

Envía este cupón debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Nintendo Acción. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: **Concurso «Snowboard Kids».**



NINTENDO64

Nintendo

WWW.nintendo.es



Los seis mundos de «Yoshi´s Story» aparecen como las páginas de un libro desplegable...



...aunque no siempre es posible acceder a los cuatro niveles que tiene cada uno...



...en cada nivel tenéis que reunir un total de 30 frutas, pero si queréis completarlo del todo...



...debéis encontrar los corazones secretos. Sólo así se veréis el verdadero final del juego.

NINTENDO 64
NINTENDO
NINTENDO
PLATAFORMAS
128 MEGAS
24 NIVELES
1 JUGADOR
BATERÍA: SÍ
CONTROLLER PAK: NO
RUMBLE PAK: SÍ

Yoshi's Story

¡Acompáñanos en nuestro viaje por todos los niveles del juego!

El retorno de Yoshi se ha convertido en uno de los acontecimientos más esperados por todos desde que se supo que Nintendo estaba programando un nuevo juego con el genial dinosaurio como protagonista. Sin embargo, llegado el momento de juzgarlo, éste ha sido el primer cartucho de la Gran N para su máquina de 64 bits que ha recibido algunas **críticas negativas de la prensa** especializada internacional. Las principales se centran en la repetición de antiguos motivos en los gráficos y en que el nivel de dificultad es excesivamente bajo. Veamos si son ciertas o no.

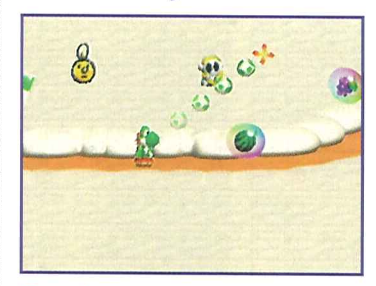
Las plataformas en 2D más bonitas del mundo

A estas alturas todos sabéis que **«Yoshi´s Story» es un juego de plataformas** que mantiene el típico avance lateral propio de las dos dimensiones. Aquí **no hay libertad para recorrer los escenarios como en «Mario 64»**, sino que la acción sigue siempre un camino marcado de izquierda a derecha o de arriba a abajo.

En estas condiciones, si los programadores querían sorprender con los gráficos tenían que trabajar de la forma en que lo han hecho: planteando un **diseño imaginativo y jugando con las luces y los volúmenes** para que todos los elementos que aparecen en pantalla tengan un relieve extraordinario. Escenarios como los de la nieve que aparecen en la tercera fase o los estanques de la cuarta son de una belleza y una nitidez increíbles. El **estilo es muy similar al de «Yoshi´s Island»**, con líneas desenfadadas y detalles tan "pocholos" como los **fondos de tela vaquera** o la propia imagen de los Yoshis.

Y así llegamos al problema de la repetición, porque es cierto que siguen apareciendo enemigos tan conocidos como los "shy guys" y las plantas carnívoras, o elementos

Los mejores movimientos de Yoshi



Disparar huevos: *Los huevos son la munición favorita de Yoshi. Disparáis apretando el gatillo y para apuntar movéis el cursor con el joystick.*



Empujar: *Yoshi puede empujar cajas-sorpresa para salir de situaciones peliagudas. ¡Tenéis que oír el sonido que hace al esforzarse!*



Comerse enemigos: *La lengua sigue siendo un arma estupenda para el dinosaurio. Ahora puede lanzarla en cualquier dirección usando el joystick.*



Transformarse en huevo: *Una nueva habilidad que sólo puede hacer comiendo una planta mágica. Le permite salir disparado hacia arriba.*



Colgarse de la lengua: *Escalar por estas bolas rojas con una exclamación es pan comido. Sólo tenéis que saltar y tocar la siguiente con la lengua.*





Saltar sobre los enemigos: *Es un viejo truco que sigue siendo muy efectivo para acabar con ellos. ¡Pero cuidado!, no podéis hacerlo con todos.*



Los escenarios acuáticos de la cuarta fase son una auténtica obra maestra. Seguro que no habéis visto nunca efectos como los de estos reflejos en el agua.



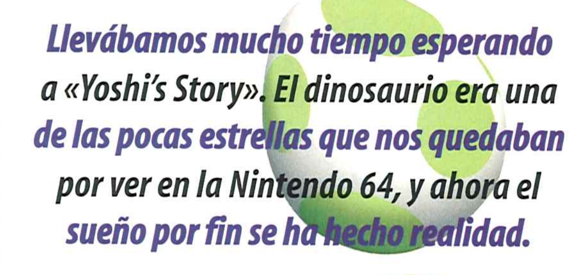
En este nivel queda claro lo de las dos dimensiones y media. Yoshi avanza lateralmente, pero le llueven bombas desde el barco que aparece al fondo.

como las cajas con monedas y las tuberías que comunican distintas zonas de cada nivel. Sin embargo, nos parece injusto criticar su presencia, primero porque ya son **parte imprescindible de los juegos de Mario o Yoshi**, y segundo porque esta vez su aspecto es tan magnífico que podemos afirmar que «Yoshi´s Story» tiene los mejores gráficos que se hayan visto nunca en un juego de plataformas en 2D. En general **la ambientación es inmejorable**, y a ello contribuye también la **impresionante banda sonora**. Contiene canciones de **rap, efectos fantásticos como el eco de las cavernas**, y una tonadilla interpretada por los Yoshis al final de cada nivel que se nos ha pegado a todos aquí.

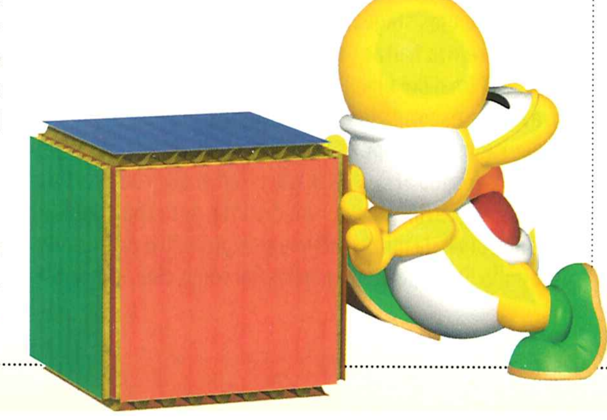
Un sistema de avance muy particular

Pasamos ahora a la **jugabilidad**, que es otro de los puntos calientes del juego. Se le achaca que es muy fácil, y aquí los





Llevábamos mucho tiempo esperando a «Yoshi's Story». El dinosaurio era una de las pocas estrellas que nos quedaban por ver en la Nintendo 64, y ahora el sueño por fin se ha hecho realidad.

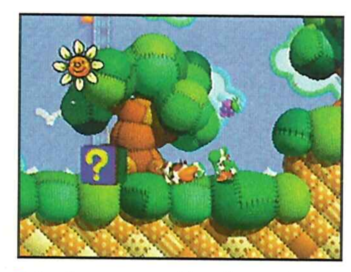








La pandilla protagonista del juego está formada por seis Yoshis de diferentes colores. *Cuando uno de ellos pierde toda su energía es raptado por los "shy-guys", que se lo llevan al castillo de Baby Bowser. Pero todavía hay una posibilidad de recuperarlo: tenéis que encontrar un "shy-guy" blanco y hacer que os siga hasta que acabéis el nivel. Después podréis enviarle al rescate de vuestro Yoshi. Y por cierto, escondidos en el juego hay unos huevos que contienen Yoshis con nuevos colores. Nosotros encontramos al negro, ¿sabéis vosotros dónde está el blanco?*



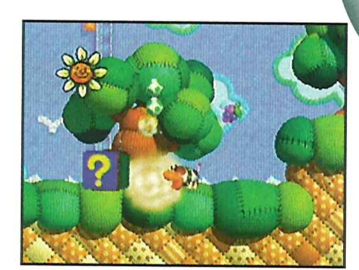
1. Poochy es un gran colaborador para buscar frutas ocultas. Siempre os avisa dónde hay una.



2. Presionando el botón R, Yoshi comienza a olfatear la zona que le indica el perro.



3. ¡Bingo! Yoshi ha olido algo, y ésta es la forma que tiene de avisároslo.



4. Ahora sólo falta hacer una "culada" para que aparezca la fruta escondida.

PÁGINA 1: LOS CAMPOS DE TELA





NIVEL 1. El primer nivel del juego es un agradable paseo por un campo verde. Hay frutas a mogollón, y Yoshi puede practicar su puntería.





NIVEL 2. Aquí hay que tener cuidado con los enemigos que cuelgan del techo (izquierda). Para acabar con el de la otra imagen tenéis que atizarle en la tirita.



NIVEL 3. Los "shy guys" zancudos abundan en este nivel (arriba). Hay que saltar sobre ellos para que se caigan al suelo y así poder comerlos. Después viene un viaje plataformero para admirar el fondo de tela vaquera (abajo).



NIVEL 4. Yoshi consigue un paraguas que amortigua su descenso (arriba), pero tiene que esquivar las balas de cañón. Al final le toca subir en busca de frutas aprovechando las corrientes de aire que crean estas nubes (abajo).

El nuevo juego de Yoshi sigue fiel a las plataformas en 2D, pero las trata de una forma tan genial que parece que los personajes y los fondos van a salirse de la pantalla.

PÁGINA 2: LAS CAVERNAS DE LAVA





NIVEL 1. El olfato de Poochy no falla: ¡ha encontrado un corazón secreto! (izquierda). A la derecha aparecen unos enemigos que echan fuego por la boca.



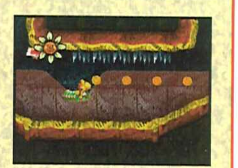


NIVEL 2. El gigantón de la izquierda da miedo, pero sólo hay que esperar a que se sumerja para pasar. Son peores las bolas de lava como la de la derecha.

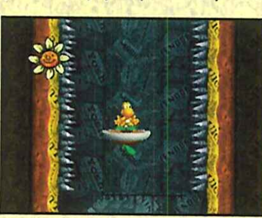






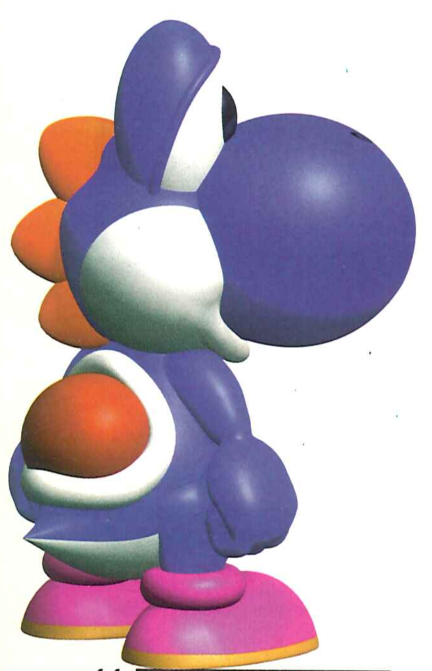


NIVEL 3. Este es un laberinto lleno de pasillos y entradas que comunican unas zonas con otras. Hay enemigos conocidos, como los fantasmas que se mueven cuando no los miráis.





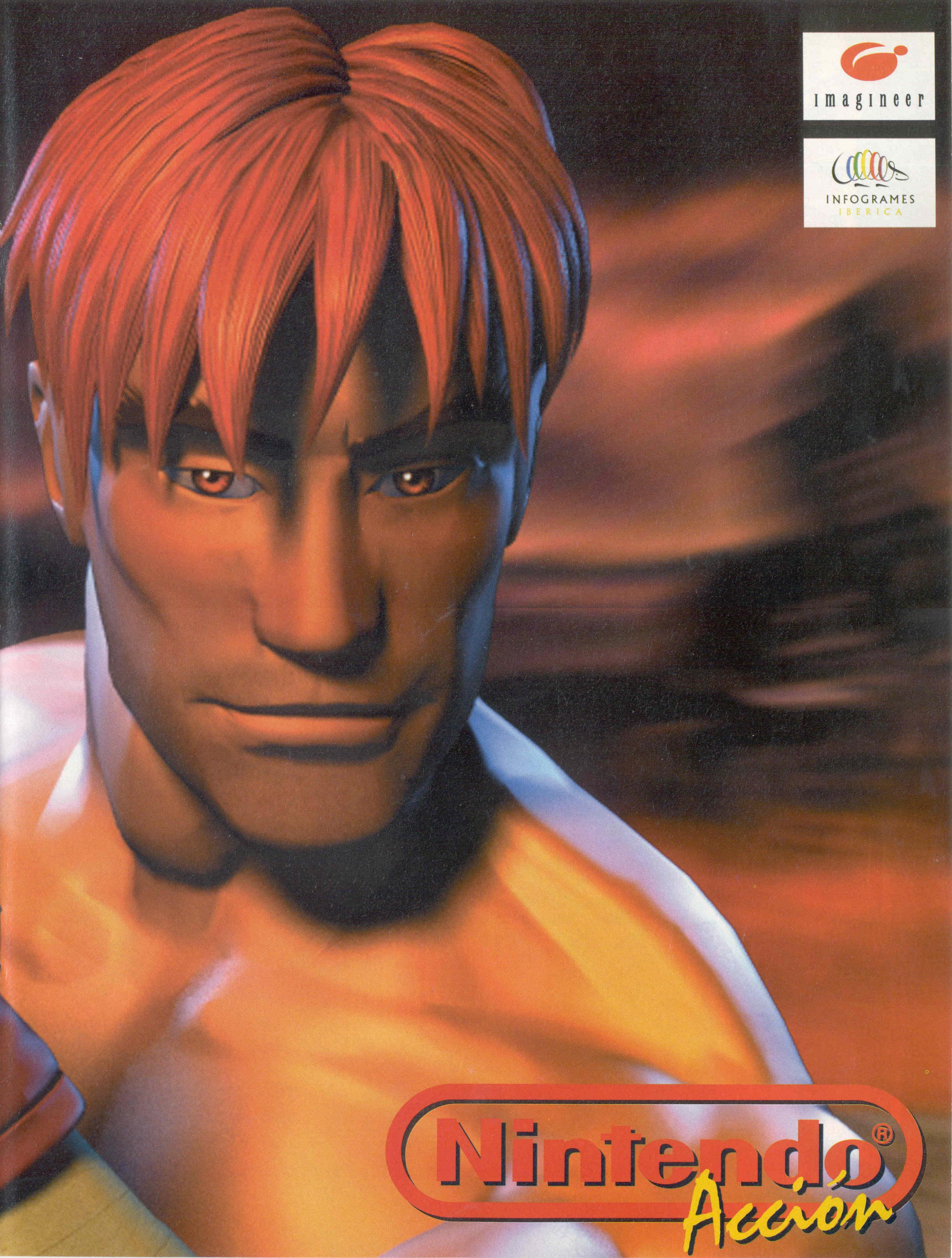
NIVEL 4. Otro laberinto para terminar la página 2. A la izquierda, Yoshi sube montado en un platillo con una hélice, rezando para no tocar las paredes. En la otra pantalla espera a que pase la corriente de agua para seguir adelante.



►► críticos sí que llevan parte de razón. La aventura está estructurada en **seis mundos divididos en cuatro niveles**, pero en cada partida sólo podéis jugar un nivel de cada mundo, es decir, seis en total. Acceder a uno u otro depende de vuestra actuación en los stages anteriores: para pasar, tenéis que **recoger treinta frutas** (en realidad no existe un punto que marque el final del nivel), pero sólo si encontráis **todos los corazones escondidos** se abrirán los cuatro stages del siguiente mundo y podréis elegir en cual entráis. Es un sistema parecido al de «Lylat Wars», en el que cada partida puede transcurrir por una ruta distinta, pero como la dificultad es tan baja quizás hubiera sido preferible plantear un desarrollo lineal de los 24 niveles. Tal como está, es posible visitarlos todos en apenas un día y medio. ¡Ojo!, eso no significa que os acabéis el juego en tan poco tiempo, pero sí que a partir de ahí la partida puede consistir en entrar de nuevo en cada nivel y **recorrer a fondo los escenarios para sacarles todos sus secretos**.

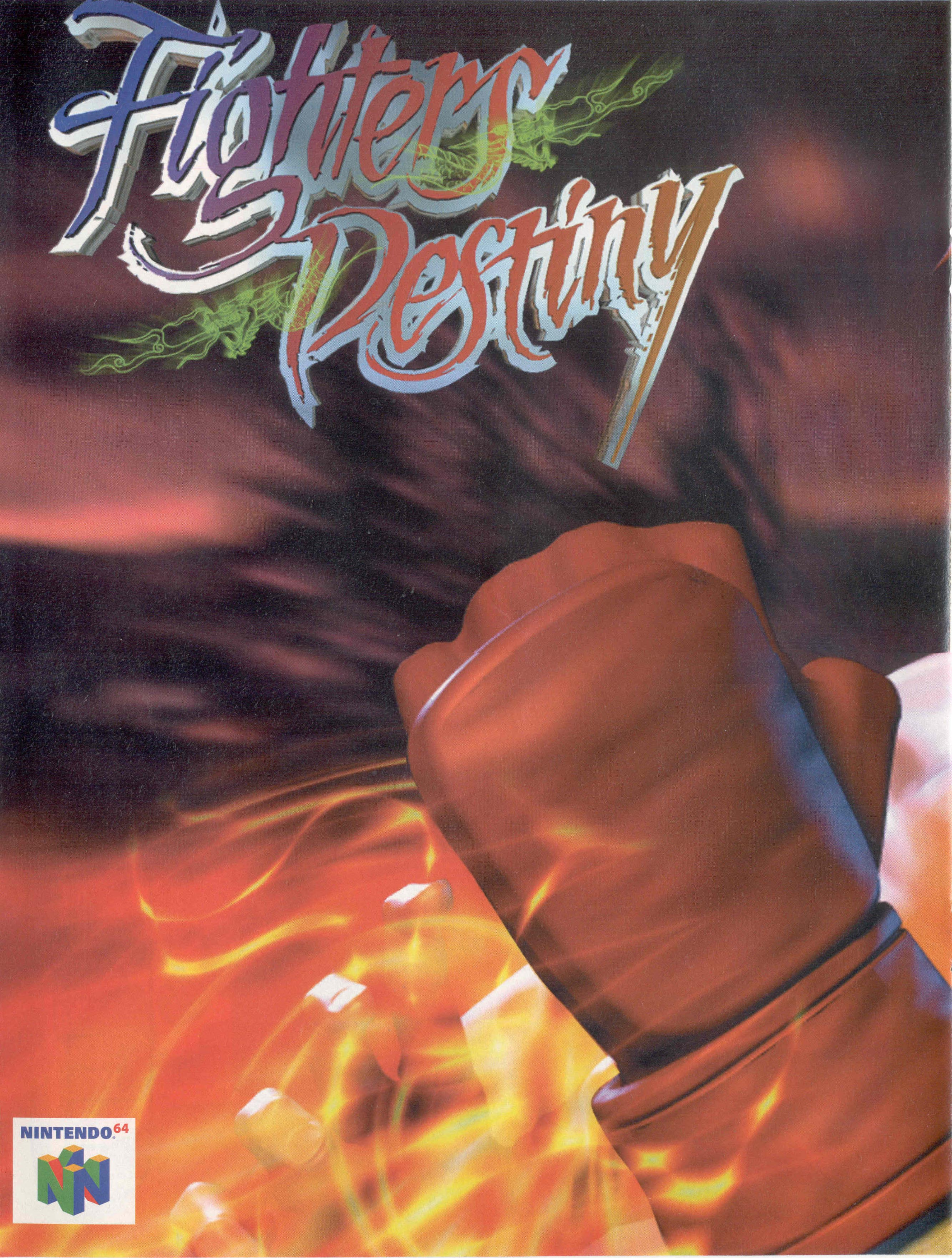
En conclusión, algo blando pero recomendable

Así es «Yoshi´s Story», un **cartucho impresionante a nivel gráfico, pero algo blando a la hora de jugar**. No alcanza la categoría de obra maestra a la que han llegado otros juegos de Nintendo, pero aun así supera la media de muchos otros y nos sigue pareciendo perfectamente recomendable. Al fin y al cabo, gráficos como éstos no se ven en otras consolas. ♦


imagineer
INFOGRAMES
IBERICA
Nintendo®
Acción


YOSHI'S STORY™


Nintendo® Acción
NINTENDO64



Fighters Destiny
NINTENDO64

PÁGINA 3: EL PAÍS DE LAS NIEVES





NIVEL 2. *La mejor forma de avanzar en este nivel es saltando sobre muelles como el de la izquierda. El enemigo de la derecha gira sobre una pelota.*

NIVEL 1. *Usar un globo como plataforma tiene sus inconvenientes, sobre todo si cambia de dirección cada vez que saltas (arriba). El dragón de abajo es inofensivo. Lo único que tenéis que hacer es no caeros al vacío.*





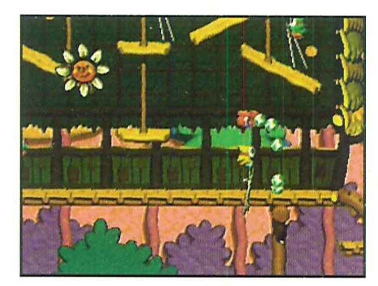
NIVEL 3. *En las plataformas de la izquierda hay que saber mantener el equilibrio. En la otra imagen, unos enemigos lanzan bolas de nieve a Yoshi.*

NIVEL 4. *Al principio de este nivel tenéis que avanzar haciendo girar una rueda como las que usan los hamsters (arriba). Cuando aparece Lakitu, tenéis que apearle de su nube para que no os bombardee (abajo).*





Paseando por los escenarios de «Yoshi´s Story» os toparéis con un montón de subjuegos. *Aquí os hemos traído un par de ejemplos: arriba, Yoshi tiene que trasladar una pila de cajas desde un punto a otro del mapa, y os aseguramos que guardar el equilibrio para que no se caigan es bastante difícil. En la pantalla de abajo, el dinosaurio tiene que avanzar a toda velocidad haciendo girar la rueda para llegar a la meta antes de que Chomp se coma las siete frutas que aparecen en el marcador de la parte superior.*

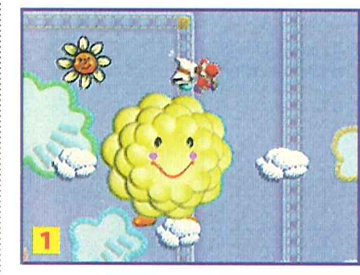


La cámara se aleja un poco cuando Yoshi entra en estas cabañas. Dentro le esperan más plataformas, monedas, enemigos y seguro que algunas frutas.



Ver los movimientos de Yoshi cuando bucea es una gozada. Da vueltas y se pone boca abajo. Además, no tiene que salir a la superficie para respirar.

Los enemigos intermedios





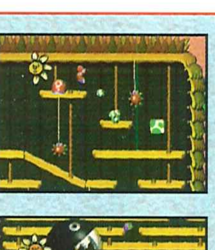




1. *¿Es una nube o un sol? Ni idea, el caso es que no resiste los "lametones" de Yoshi.* **2.** *A lo mejor no lo veis porque es transparente, pero disparadle si aparece.* **3.** *Un enemigo mezcla de muñeco de Michelín y genio de la lámpara.¡Ojo con las plataformas!* **4.** *Este dragón está "chupao" si le dais con un huevo en los morros.*



PÁGINA 4: LOS PANTANOS





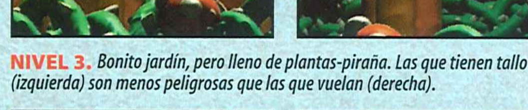
NIVEL 1. *El primer nivel de esta fase es un poblado de cabañas, y cada una guarda una sorpresa dentro. Unas están llenas de enemigos colgantes (arriba), y en otras os encontráis con enormes Chomps (abajo).*





NIVEL 2. *Este es uno de los niveles más bonitos de «Yoshi´s Story», pero si os paráis a mirar el paisaje seguro que los gusanos acuáticos (arriba) o el pez que escupe agua (abajo) os dan un susto de muerte.*



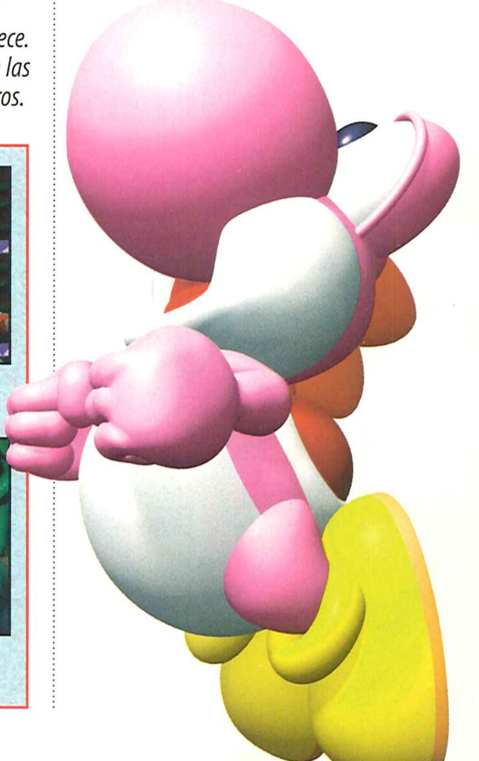


NIVEL 3. *Bonito jardín, pero lleno de plantas-piraña. Las que tienen tallo (izquierda) son menos peligrosas que las que vuelan (derecha).*



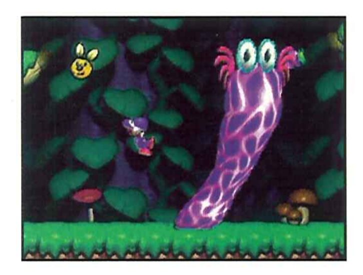


NIVEL 4. *¿Enemigos? No, criaturas que actúan como plataformas flexibles (izquierda). Las ranas de la derecha sí que hacen pupa, así que ojito con ellas.*









Los gráficos de «Yoshi´s Story» muestran la acción en dos dimensiones, *pero eso no quiere decir que sean "antiguos". Hemos seleccionado estas tres imágenes para que comprobéis el nivel técnico que alcanza el juego. La nitidez es pasmosa, el volumen de los fondos alucinante, y la elasticidad de algunos enemigos echa para atrás. Con una calidad así, estamos seguros de no equivocarnos si decimos que éste es el juego de plataformas en 2D más bonito que se haya hecho nunca.*

PÁGINA 5: EL FONDO DEL MAR









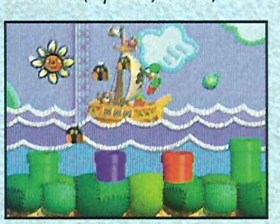
NIVEL 1. *¿Sabíais que Yoshi puede bucear perfectamente? Pues sí, aunque en el fondo del mar le esperan criaturas como la de la imagen de arriba, o peces pincho como los de debajo. El caso es esquivarlos y reunir las frutas cuanto antes.*

NIVEL 2. *El control bajo el agua es igual de simple que en tierra firme. Gracias a eso podéis esquivar los tentáculos del pulpo (arriba), o atravesar sin despeinaros los pasillos que forman el escenario de este nivel marino.*



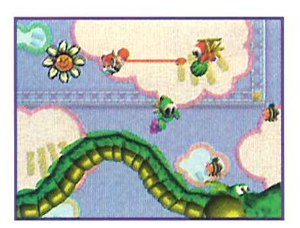


NIVEL 3. *Más difícil todavía: Lakitu tirando bombas y los shy-guys poniendo zancadillas (izquierda). Al lado, Yoshi se sube a las nubes en busca de frutas.*

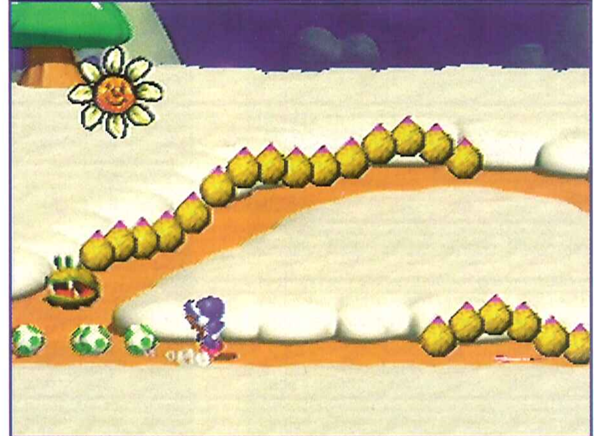




NIVEL 4. *Un nivel explosivo. Primero lanzan bombas desde el galeón del fondo (izquierda). Después tenéis que esquivar los cañonazos (derecha).*



Los escenarios tienen a veces caminos alternativos que les dan algo de profundidad. En este caso, Yoshi tiene que elegir la ruta más adecuada para huir de los gusanos.





La sustancia gelatinosa que llena estos agujeros del suelo no siempre es lo que parece. Aquí, por ejemplo, se trata de un enemigo que quiere zamparse a Yoshi.

PÁGINA 6: LA GUARIDA DE BABY-BOWSER





NIVEL 1. *Las cosas se complican en este nivel. Tiene cuchillas que bajan, engranajes que giran para poneros en peligro y pistones que se cierran intentando aplastaros cuando pasáis.*



NIVEL 2. *Aquí se trata de saltar por plataformas que siguen un recorrido (izquierda). El bicho de la otra pantalla se estira siguiendo vuestras órdenes.*





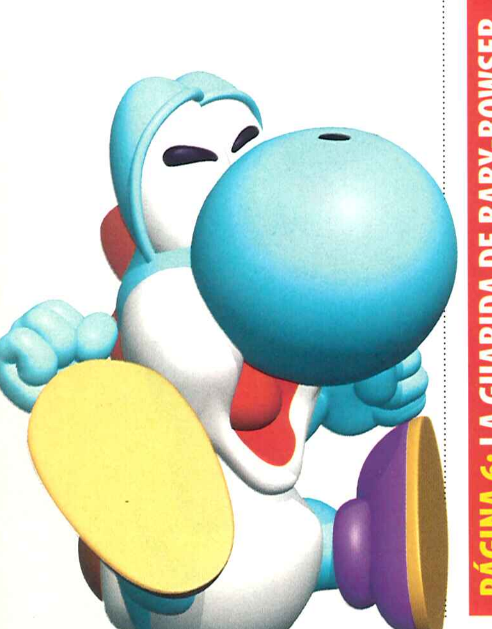
NIVEL 3. *El fantasma de la izquierda no ve, pero os oye moveros y va detrás vuestro. Por cierto, ¿pasará Yoshi sin que le aplasten los pinchos de la derecha?*





NIVEL 4. *De nuevo a lomos de un dragón (izquierda), pero esta vez se sumerge en la lava y tenéis que saltar para no acabar achicharrados. La cosa va de lava hirviendo (derecha), porque caen chorros y chorros por todo el nivel.*

Cada fase de «Yoshi´s Story» tiene una ambientación de primera: los escenarios son un derroche de fantasía, y la banda sonora es de las mejores que hayamos oído hasta ahora en Nintendo 64.



¡Ahora verás, Bowser!



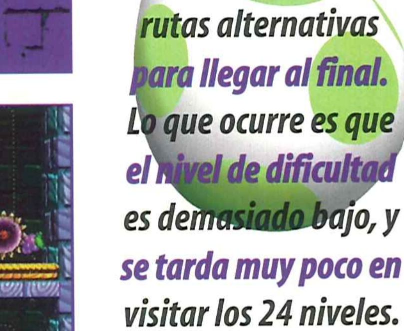




Yoshi reaparece, vuelven las plantas carnívoras y un montón de enemigos más, y... ¿acaso pensabais que Bowser se iba a perder la fiesta? El malo más malo de Nintendo aparece al final de la última fase, primero cabalgando sobre unos fantasmas verdes y después echando pie a tierra. Las **bombas que caen del cielo sirven como proyectiles si os las tragáis.**



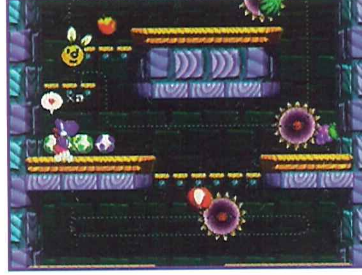




El sistema de juego es parecido al de «Lylat Wars», con varias rutas alternativas para llegar al final. Lo que ocurre es que el nivel de dificultad es demasiado bajo, y se tarda muy poco en visitar los 24 niveles.



Al comienzo de la partida elegís en una ruleta cuál va a ser la fruta preferida. Después vuestra energía se rellenará a tope cada vez que os la comáis.



La flor que aparece en la parte superior izquierda es el contador de energía. Cada vez que os dan un toque pierde un pétalo y su cara se va poniendo triste.



Algunas frutas están metidas dentro de burbujas. Yoshi tiene que disparar un huevo para romperlas y así poder comérselas.

¡Un Yoshi de regalo! No os perdáis el próximo número de Nintendo Acción porque estamos preparando algo muy gordo con «Yoshi´s Story». ¿Qué?, ¿cuánto?, ¿cómo? Bueno, tiene que ver con un super-regalo... ¡seguro!, pero de momento no vamos a contaros más. El mes que viene tendréis todos los detalles.



Estos personajillos sirven para salvar el avance en los niveles. Hay cuatro en cada uno, y podéis viajar de uno a otro cuando estén activados.



Sorpresa, sorpresa. Estos items contienen interruptores que dejan secretos al descubierto. ¡Apuntad bien para que no se os pasen!

El Análisis

GRÁFICOS 

El paraíso de los escenarios. Un diseño magistral que demuestra que las 3D no lo son todo.

MOVIMIENTOS 

Están todos los de «Yoshi´s Island», o sea que hay un montón de posibilidades. La elasticidad de algunos enemigos es impresionante.

SONIDO 

De lo mejorcito que hemos oido. Crea un ambiente perfecto, siempre en sintonía con lo que está ocurriendo en el juego.

JUGABILIDAD 

Manejo fácil y fiabilidad absoluta en el control. Por contra, se les ha ido la mano bajando el nivel de dificultad.

ENTRETENIMIENTO 

Fantástico mientras juegas por primera vez en cada nivel. Después la emoción decae un poco.

TOTAL 90

- *Cada nivel de «Yoshi´s Story» es un* **derroche de fantasía.** *El tratamiento de los fondos es inmejorable, con efectos de luz y volumen fabulosos. Este es el futuro de las dos dimensiones.*
- *Este juego os ofrece la oportunidad de reencontraros con los* **personajes Nintendo de toda la vida.** *Prácticamente el único que falta es Mario.*
- *El sistema de avance que se han sacado de la manga es parecido al de «Lylat Wars», pero la* **dificultad es mucho más baja.** *Es el único reproche que se le puede hacer al juego.*
- *El* **control combina una sencillez pasmosa** *con grandes posibilidades de animación. Yoshi tiene un movimiento específico para resolver cada problema que se le plantee.*







En las tiendas podéis comprar nuevas tablas y decorarlas. *En principio elegimos entre tres modelos de tablas con el nivel 1 de serie. Tenemos Free Style, que es fácil de controlar pero muy lenta, All Round, tabla recomendada para principiantes, y Alpine, que es muy rápida pero difícil de manejar. A medida que vayamos acumulando dinero, o sea ganando carreras, podremos optar a un segundo nivel en cada tabla. Por poneros un ejemplo, la tabla 2 de Alpine cuesta 11.000 monedas. Bien, pues si ganáis lo suficiente como para compraros los nivel 2 de cada modelo, optaréis al nivel 3, que ya es la repanocha. Y con todos los "3", y sólo así, podréis optar a comprar la tabla Special, que por lo visto casi se desliza sola. Esta tabla a su vez tiene también 3 niveles.*
En la tienda encontraréis un taller de pintura en el que podréis decorar vuestra tablita con 14 dibujos pregrabados. Basta elegir las "ilustraciones" que más os gusten, salir de la tienda y poneros a lucir novedad entre la nieve. Así de chulo. Luego lo grabáis en el controller, y asunto arreglado.

NINTENDO 64
ATLUS
RACDYM
SNOWBOARD
64 MEGAS
6 PISTAS
1-4 JUGADORES
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: SÍ



Snowboard Kids

Tiene muchas tablas

Atlus firma un juego de **snowboard poco usual**, pero que se ciñe fielmente a la **filosofía divertida y espontánea de estos "surfers" de la nieve.** «Snowboard Kids» está claramente **inspirado en** el espíritu **«Mario Kart»** de carreras entre risas, buena calidad técnica, items por todas partes y premios por ganar, aunque por supuesto transcurre en la nieve (bueno, no siempre), se cambian los karts por tablas, los protagonistas no son las estrellas de la gran N y además todo es **muchísimo más vertiginoso.**

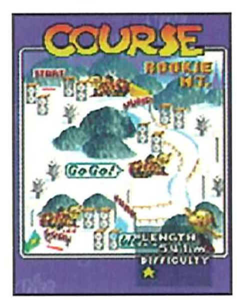
El público al que va destinado este «Snowboard...» también coincide con el de Mario K, pese a que tanto el diseño de los personajes como la carátula parecen invitar sólo a los más pequeños. Pues no, tiene muchas cosas el juego de Atlus capaces de **cuajar en cualquier edad**; el único requisito es que haya ganas de pasárselo bien.

Fácil de usar y absolutamente divertido

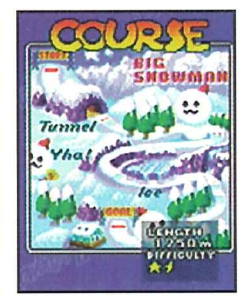
Los **cinco chavales protagonistas** siguen un patrón mezcla **Disney-anime, de aire fresco y simpático.** Están animados de maravilla en sus tablas, donde simulan todos los movimientos, extremidades incluidas, de los snowboarders reales. Hasta las caídas. ¿Quién dijo que este juego no era realista? **Las seis pistas ofrecen además escenarios bien trabajados**, que se alejan de la ladera nevada como única alternativa. En los recorridos de nieve hay grutas, desfiladeros estrechos, precipicios y zonas de hielo; y en la pista de césped, hay casitas a los lados, atajos, molinos de viento y puentes sobre el agua. Sea cual sea el "material", **la tabla se deslizará con igual suavidad**, y el manejo nos convencerá lo mismo por su **sencillez y fiabilidad**. El control está superconseguido, con el stick 3D como dueño de la acción y maniobras que culminaremos con la ayuda de un sólo dedo, el gordo. Bueno, también necesitaremos la otra mano para el tema de los **disparos**. ¿Disparos?

Tiempo para hablar de los **items. En la parte superior de la pantalla veréis dos ventanitas** para los items que podéis llevar y utilizar. Los unos se cogen en las **cajas rojas y los otros en las azules** que salpican las pistas. Para cogerlos, sólo hay que pillar unas monedas y "chocarnos" con ellos: una pista, tienen **cara de perro**. Si no hay monedas, no podréis

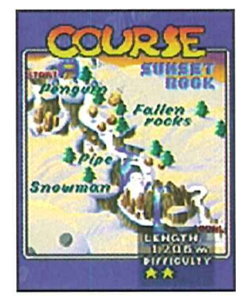
Te ponemos sobre las pistas



Guruguru: 541 m/5 vueltas. El más asequible. Es ancho, de giro fácil y tiene dos saltos.

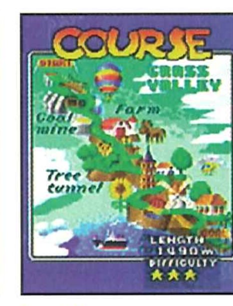


Big Snowman: 1750 m/2 vueltas. Bajada simple, que complican enemigos y obstáculos.

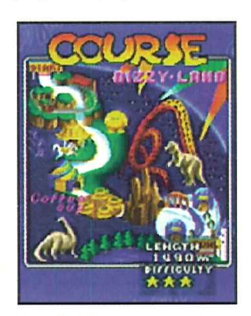


Sunset Rock: 1706 m/3 vueltas. Ojo al hombre de nieve y a la plaga de los pingüinos.

Night Highway: 1368 m/3 vueltas. Descenso peligroso, lleno de atajos, y encima de noche.



Grass Valley: 1490 m/ 3 vueltas. Es de césped, pero no notaremos la diferencia. Pasad de los atajos.



Dizzy-Land: 1490 m/ 3 vueltas. Un parque de atracciones en el que sufriréis de lo lindo.





La pista de hierba está especialmente bien trabajada, sobre todo en el tema del decorado.



Este ítem resta velocidad a los rivales. Muy útil para la última vuelta.

En «Snowboard Kids» sobrevuela el espíritu de «Mario Kart 64». A falta de karts, buenas son las tablas, y además hay items, monedas y una sensación de diversión que lo impregna todo.



En algunos circuitos ya ha llegado el deshielo. Aquí atravesamos un charco de los buenos, y además salimos de un bombazo que nos ha chamuscado el pelo.

"comprar". Los items se dividen en arrojadizos y "especiales", y ambos nos sirven para dejar fuera de juego momentáneamente a los rivales. Un toque de lo más **original y útil**.

Muchas posibilidades de juego

El modo de juego principal, **Battle Race**, os propone correr y ganar en los seis circuitos, cada uno con su número de vueltas (mola lo de coger un telesilla para volver a la cima). En **"training" (Lesson)** podéis practicar descenso, saltos y aprender para qué sirven todos los items. Y por fin está el modo **"skill game"**, que a su vez nos invita a participar en tres retos: bajar más rápido que nadie utilizando unos ventiladores, disparar a los muñecos de nieve, y hacer todas las piruetas posibles.

Por si las seis pistas (aunque hay **tres más ocultas**) se os quedaban cortas, ya veis que estas opciones amplían las posibilidades del juego. Si además le añadimos partidas desenfrenadas a **dos o cuatro jugadores**, la cosa promete emoción a raudales. Buscaos una pantalla grande y aprovechad para descansar de tanto «GoldenEye».♦



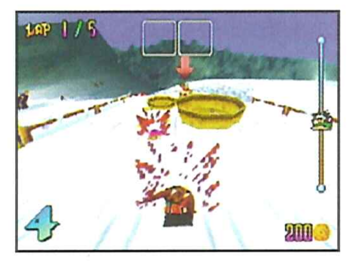






El modo multijugador de «Snowboard Kids» es de lo más majete. *Si tenéis amigos "gorrones" y en vuestra ciudad no hay estación de esquí, o simplemente no ha nevado mucho, aquí tenéis una ocasión perfecta para equiparos con la vestimenta adecuada, "calzaros" los pads de la Nintendo y deslizaros por las laderas nevadas de este Snowboard. La sensación de bajada a cuatro es igual de perfecta que en modo individual; no baja la media de imágenes, no se pierden elementos del decorado y apenas hay "popping". Pero lo importante no es la parte técnica, sino sobre todo la jugable. En este modo la competición se pone a cien, se hace más trepidante todavía que la de «Mario Kart», incluso es comparable a la de «GoldenEye», aunque no hablemos de lo mismo, por supuesto. En todo caso muy recomendable.*







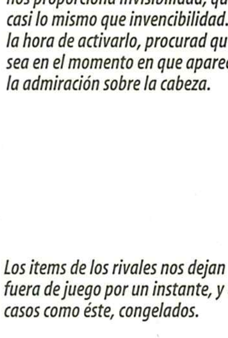
Los items son la salsa del juego, *le ponen picante al descenso y aseguran diversión en todo momento, y mucha, mucha duración. Los hay de dos tipos. Ambos se "compran" en las cajas con cara de perro, rojas y azules, que hay en todas las pistas. Pero para eso hacen falta por lo menos 100 monedas, de lo contrario chocaréis contra ellos y no conseguiréis nada excepto perder tiempo. Bien, los items de la caja roja son arrojadizos. Guantes, carámbanos de hielo que congelan al rival, bolas de nieve que le transforman en un simpático muñeco, bombas, paracaídas, cada uno tiene su propio efecto. Éstos aparecen en la ventana izquierda, y los de la caja azul en la de la derecha. Ahí veréis items más o menos especiales, como monedas que soltamos sobre la cabeza de los otros esquiadores, tablas invisibles, ratones que nos dan las monedas de los rivales, fantasmas que les quitan velocidad...*



Otro punto de originalidad es que cuando llegamos a la base de la estación, tenemos que subirnos a un telesilla para volver arriba. Y allí es donde más se "lucha", por entrar el primero.



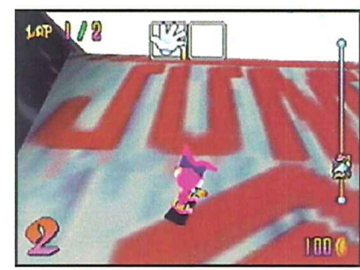




Uno de los mejores items es el que nos proporciona invisibilidad, que casi lo mismo que invencibilidad. A la hora de activarlo, procurad que sea en el momento en que aparece la admiración sobre la cabeza.

Los items de los rivales nos dejan fuera de juego por un instante, y en casos como éste, congelados.









El signo de admiración indica que están a punto de bombardearnos con un ítem. Difícil evitarlo.

Nuestros surferos ponen caras diferentes según la posición en que lleguen a meta. Ésta es de alegría.

Pese a que el diseño de los personajes es muy infantil, lo cierto es que estamos ante un juego para todos los públicos y bastante recomendable.



Slash *es un surfista muy sólido, con buenas puntuaciones en manejo velocidad y piruetas. La mejor es* ***A, arriba, abajo, arriba, suelta A.***



Linda *es muy veloz, pero en manejo y piruetas no llega a la media. Prueba esta maniobra:* ***A, arriba, abajo, arriba, abajo, suelta A.***

Tommy *es el corredor más rápido, pero su control es penoso. Su mejor maniobra es :* ***A, arriba, 360º, mantén arriba, suelta A.***

Modos de juego: de la competición al arcade

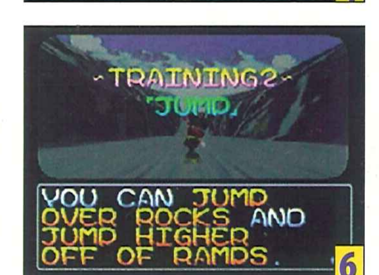














*Hay **tres modos de juego (1)**: battle race, skill game y time attack. El **skill game (2)**, o juego de habilidad, se divide a su vez en **speed game (3)**, donde se trata de bajar muy rápido a base de pillar ventiladores, **shot game (4)**, que es una especie de shoot´em up con muñecos de nieve como objetivo, y **trick game (5)**, donde el objetivo es hacer piruetas en un circuito especial. Antes de entrar en la pantalla de modos de juego, se nos permite elegir entre competición y entrenamiento. En **training** a su vez podemos ensayar los **movimientos (6)**, saltos y demás, o aprender a utilizar los **items (7)**.*

El Análisis

GRÁFICOS 

El look de los personajes es demasiado infantilón, aunque el diseño de las pistas, la variedad de entornos y paisajes, y los juegos de luz compensan sobradamente esa sensación.

MOVIMIENTOS 

Las animaciones no son sólo bonitas y simpáticas, también se acercan mucho a la realidad. La sensación de descenso es muy buena y los polígonos del fondo prácticamente se mantienen inalterables.

SONIDO 

Es el aspecto que menos nos ha gustado. Melodías algo chirriantes y festivaleras, más cerca del Japón en fiestas que de las olimpiadas de Nagano. Con todo, como decía aquel, acompañan perfectamente la acción.

JUGABILIDAD 

Los descensos se van complicando desde la primera pista. El control es extraordinario, suave y supersencillo. Y la posibilidad de elegir tabla, incluso de comprar nuevos modelos, cada una adaptable a nuestra pericia, permite que personalicemos el juego a nuestro gusto.

ENTRETENIMIENTO 

El modo principal, tírate y gana, es divertido y original, pero puede acabarse pronto. Por eso se han añadido tres modos más, todos de tinte arcade y con pinta de durar, opción de multijugador y hasta tres pistas secretas. Así os garantizan que lo pasaréis bien... durante meses.

TOTAL 89





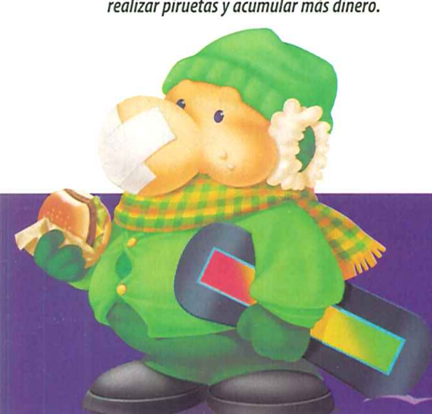
Podéis aprovechar los saltos del circuito para realizar piruetas y acumular más dinero.

Sorprende la variedad de situaciones de este juego. Tan pronto nos deslizamos por una pista de césped, como entre los caballitos de un parque de atracciones.



En modo individual, nos las tenemos que ver con otros cuatro surferos. Aquí más que nunca la prueba no es como empieza, sino como termina porque las posiciones no son definitivas hasta un segundo antes de cruzar la meta.

- **Buena conjunción realidad-fantasía.** *Se respetan las consignas de cualquier juego (prueba) de snow, pero aderezadas con un toque muy fuerte del gran Mario k.*
- *La* **apariencia del juego es infantil**, *pero resulta engañosa. Lo que hay dentro tiene cuerda para enganchar a todos los miembros de la familia.*
- *Bendita* **opción multijugador**, *aunque haga falta una tele grande. Eso de cargaros a vuestros amigos en plena bajada no lo veréis en otros juegos.*
- *La* **música** *tiene un toque del Japón tecno de hace unos años. Es llevadera, pero molan más los ritmos modernos.*

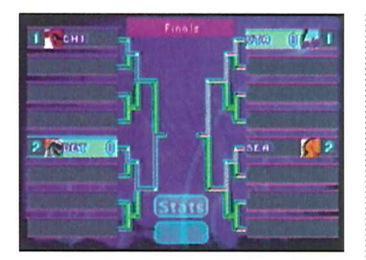


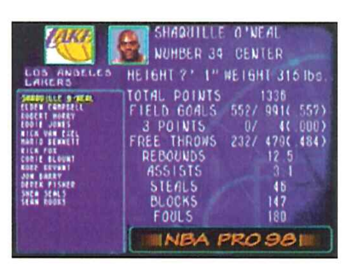
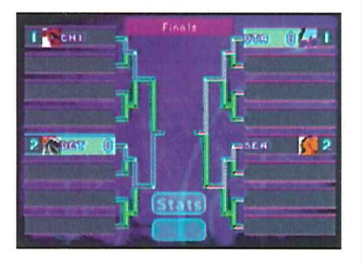
__Nancy__, tu técnica es la más envidiada. No eres rápida, pero todos se pirran por ti. Su pirueta: __A, izquierda, mantén derecha, suelta A.__

__Jam__ se define como el rey de la pirueta. Prueba su movimiento especial y a ver si estás de acuerdo: __A, abajo, 360º dos veces, suelta A.__

NBA PRO'98

Konami sigue apostando por el mejor deporte



El menú de modos de juego es bastante completo. *Os da opción para disputar partidos amistosos, una temporada completa, sólo los playoffs o también el tradicional "All-Star Game". Podéis participar con cualquiera de los 29 equipos de la NBA, y aunque las plantillas son las verdaderas de esta temporada, también es posible traspasar jugadores de un equipo a otro e incluso configurar uno asignándole las características físicas y técnicas que se os antojen.*



«NBA PRO´98» combina aspectos de simulador (la base de datos, los modos de juego,...) con unos partidos que tiran más por la línea arcade.







NINTENDO 64
KONAMI
KONAMI
BALONCESTO
64 MEGAS
3 NIVELES DE DIFICULTAD
DE 1 A 4 JUGADORES
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: SÍ

Si exceptuamos al incalificable «NBA Hang Time», hasta ahora no teníamos ningún juego de baloncesto en condiciones para N64. Ha tenido que ser Konami, la compañía que más fuerte está apostando por el deporte, quien se ponga las zapatillas y salte al parquet con «NBA PRO´98», un **cartucho a caballo entre la simulación y el arcade.**

Atención a la base de datos, es de lo mejor

Sólo hace falta leer el nombre del juego para saber que está basado en la **liga profesional americana**, y precisamente una de sus mayores virtudes es que incorpora una completa base de datos con los **equipos y plantillas reales de esta temporada**. Incluso los **gráficos tratan de imitar las características físicas de los jugadores** más importantes.

La oferta de los modos de juego es impecable: podéis disputar amistosos, playoffs, temporadas completas y hasta el tradicional "all-star" entre el Este y el Oeste. En el cuadro de opciones ha cabido también un **mercado de fichajes**, si bien se limita simplemente a **traspasar jugadores de un equipo a otro sin dinero** de por medio.

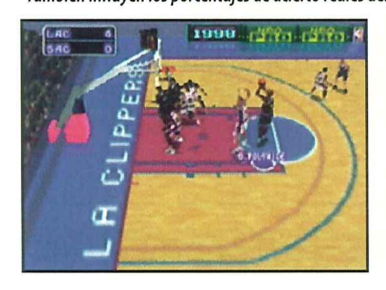
El **"ramalazo arcade" llega cuando el balón se pone en juego**, porque **los partidos carecen de cualquier sentido táctico**. Si no sois exigentes os conformaréis con hacer un buen mate o tratar de colar un triple. Pero si os gusta ajustar la defensa o emplear jugadas ensayadas os llevaréis un pequeño chasco, porque «NBA PRO´98» no incluye ninguna opción de este tipo. Los **partidos siguen un desarrollo más bien caótico** y en cuanto aplicáis un poco de velocidad la canasta está asegurada. Por eso os avisamos que este **no es un cartucho para puristas del basket**, sino para aficionados que se conformen con **pasar un rato divertido en compañía de las estrellas de la NBA.** ♦

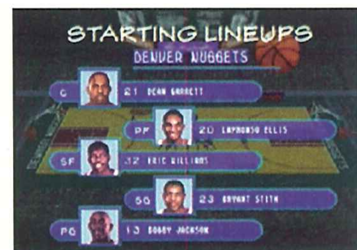


Anotar tiros de lejos no consiste sólo en buscarse una buena posición. También influyen los porcentajes de acierto reales del jugador que lance.



Durante los partidos van apareciendo rótulos en pantalla con estadísticas del partido. El sonido ambiente, sin embargo, no está muy bien logrado.











Colar un triple o meter una bandeja *está muy bien, pero estaréis con nosotros en que no hay nada que te deje el cuerpo tan bien como hacer un mate salvaje delante de las narices de tu marcador. Konami ha pensado en ello, y por eso se puede activar una opción para repetir automáticamente las jugadas más espectaculares.*

«NBA PRO '98» es el primer juego de Nintendo 64 que os permite disputar partidos de basket cinco contra cinco. El cartucho de Konami se queda a medio camino entre el arcade y la simulación.





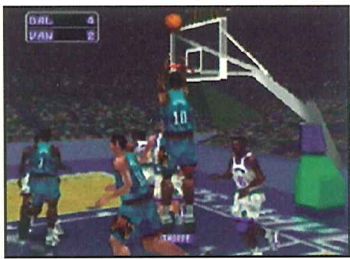


Para ajustar los lanzamientos de tiros libres tenéis que estar pendientes del marcador que aparece en la parte inferior de la pantalla y se mueve rápidamente de izquierda a derecha.

Ocho vistas para jugar y dos para mirar









Los partidos de «NBA PRO '98» se pueden seguir casi desde cualquier localidad gracias a las diez vistas de que dispone el juego. Las ***más aconsejables son las laterales****, las situadas en* ***cualquiera de los dos fondos e incluso una aérea*** *que muestra el juego desde el* ***techo del pabellón****. Konami ha tratado de innovar introduciendo también una cámara que sigue el* ***balón de cerca y otra que se sitúa justo detrás del jugador que lleváis****, pero son* ***absolutamente injugables****. La única utilidad que les hemos encontrado es contemplar primeros planos de las animaciones.*

El Análisis

GRÁFICOS  84

Se han esforzado en ser realistas, pero falta definición en los cuerpos de los jugadores. Hay muchas vistas, aunque algunas son injugables.

MOVIMIENTOS  79

Las animaciones son buenas y abarcan casi cualquier movimiento. Sin embargo, el juego es algo lento y sufre ralentizaciones.

SONIDO  75

Un poco soso durante los partidos. La voz del "speaker" no suple la falta de efectos como la típica música de órgano.

JUGABILIDAD  80

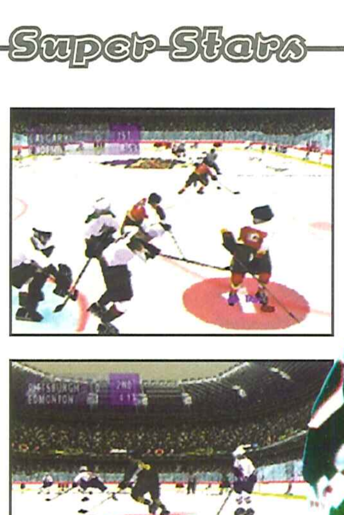
Se controla bien. Lo malo es que los jugadores no actúan como en un partido de verdad, y da sensación de desorden.

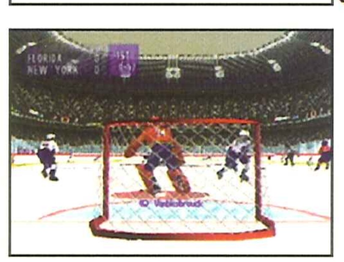
ENTRETENIMIENTO  82

Depende de lo que queráis. Vale si es sólo jugar, pero no os esperéis nada más trabajado a nivel táctico.

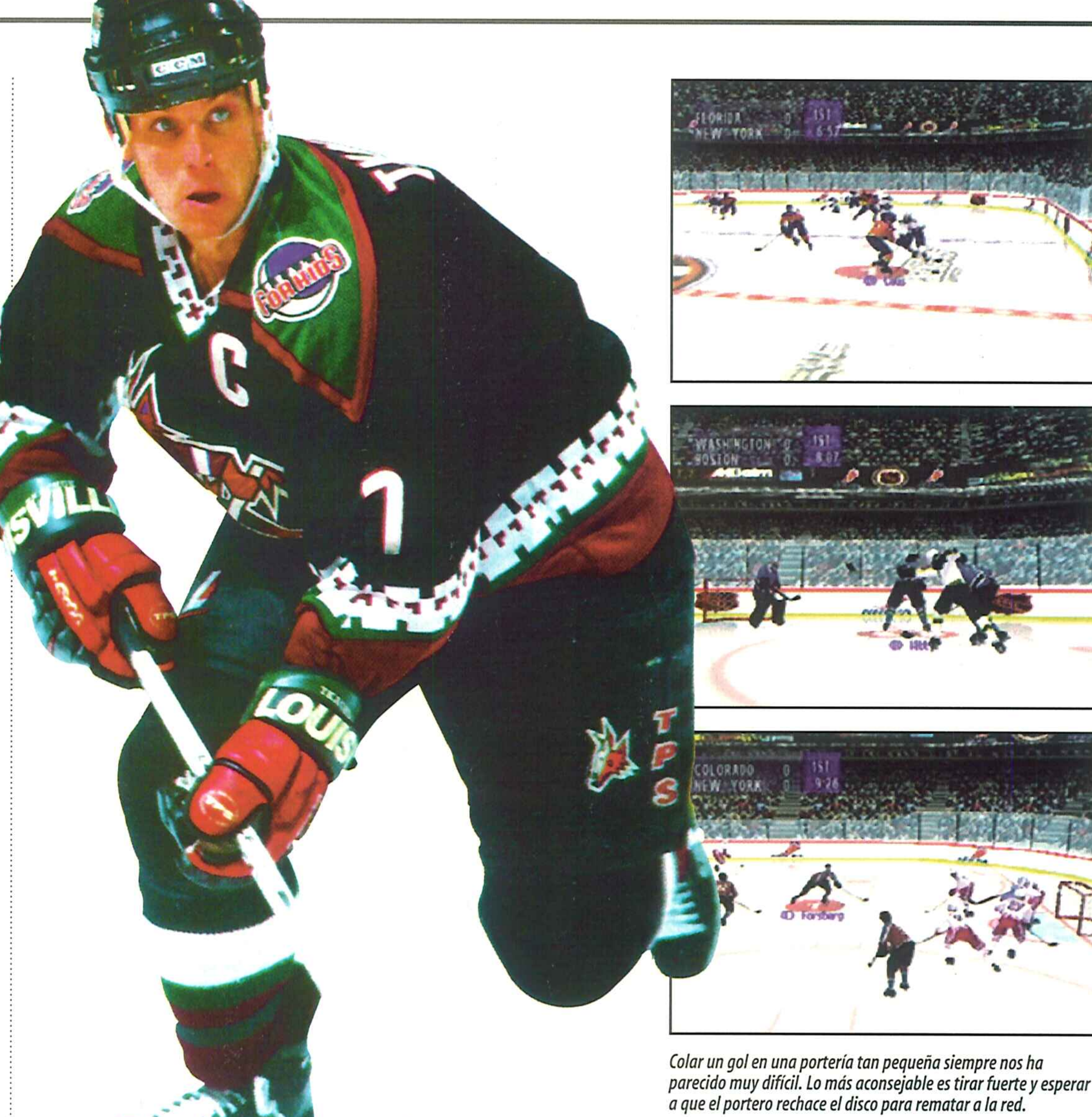
TOTAL 81

- *La* **base de datos** *es amplia y está actualizada. Tanto ella como los modos de juego cumplen con lo hay que exigir.*
- *Las* **animaciones y el realismo de los jugadores** *y canchas son el punto fuerte de los gráficos. La lentitud de movimientos y un par de perspectivas casi inútiles son la otra cara de la moneda.*
- *El juego es* **demasiado desordenado.** *No han trabajado a fondo la inteligencia artificial, y aquí hay que incluir también la ausencia de opciones tácticas.*
- *Si este es el comienzo de una serie, esperamos que* **Konami lime las deficiencias** *en el próximo «NBA PRO '99».*





La cámara que sigue la acción a pie de pista *ofrece las imágenes más vistosas. Jugando desde aquí se aprecian mejor tanto la calidad de las animaciones como los detalles que se han aplicado en los cuerpos de los jugadores (la precisión llega a tal extremo que es posible leer los nombres escritos en las camisetas). Sin embargo, esta vista tiene el defecto de no ser demasiado jugable, porque el campo de visión es reducido. Las cámaras más alejadas sí ofrecen la panorámica que os permite desarrollar jugadas, pero por contra no son tan espectaculares.*



Colar un gol en una portería tan pequeña siempre nos ha parecido muy difícil. Lo más aconsejable es tirar fuerte y esperar a que el portero rechace el disco para rematar a la red.

NHL Breakaway´98

La simulación va sobre patines

NINTENDO 64
ACCLAIM
IGUANA
HOCKEY
96 MEGAS
3 NIVELES DE DIFICULTAD
DE 1 A 4 JUGADORES
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: SÍ

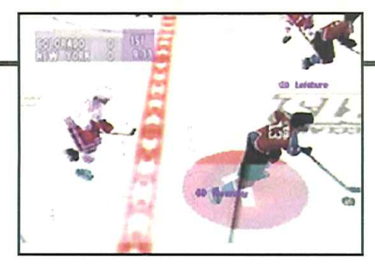
La división de deportes de Acclaim trabaja últimamente a pleno rendimiento, aunque por el momento se está despachando con juegos genuinamente americanos. Después de «NFL Quarterback Club» nos llega ahora «NHL Breakaway ´98», un **simulador de hockey sobre hielo** que sigue en la línea de tomar los equipos verdaderos de la liga estadounidense (**26 en este caso, además de 8 selecciones nacionales y 2 combinados All-Star**) y situarlos en un **entorno gráfico de máximo realismo.**

La puesta en pantalla resulta espectacular. Los pabellones están llenos hasta la bandera, suenan los himnos y cuando comienza el partido los **jugadores demuestran que saben cómo mover sus polígonos con naturalidad.** La "retransmisión" corre a cargo de ocho cámaras, y como suele ocurrir en estos casos las vistas lejanas son las que proporcionan más jugabilidad, pero pierden los detalles que ofrecen las más próximas a la pista. En cualquier caso, nos da la impresión de que los programadores no han dado con una que ofrezca una posición del todo cómoda.

Un sistema de juego muy realista

A la hora de jugar, «NHL Breakaway» parece **más fiel a la realidad que «Wayne Gretzky»**, su gran competidor. El control es fácil y los jugadores responden bien, aunque este es un deporte tan rápido que a veces resulta difícil seguir la acción. En cuanto a los modos de juego, lo más destacable es la **opción "manager"**, que os permite ejercer de presidentes, y cambiar de entrenador o fichar nuevos jugadores.

Está claro que Acclaim se ha vuelto a marcar un **simulador realista y muy jugable.** Tiene las limitaciones propias de un deporte minoritario en nuestro país, pero si os gusta el hockey debéis tener muy en cuenta este cartucho. ♦



En «NHL Breakaway» están todos los equipos que juegan en la liga profesional americana.

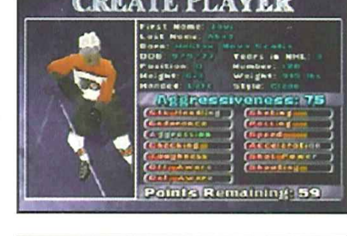




El cartucho incluye una opción para cuatro jugadores. Desde aquí cada cual elige su equipo.

Tú eres el manager



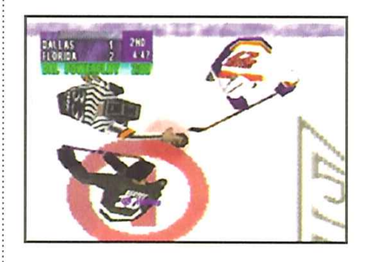






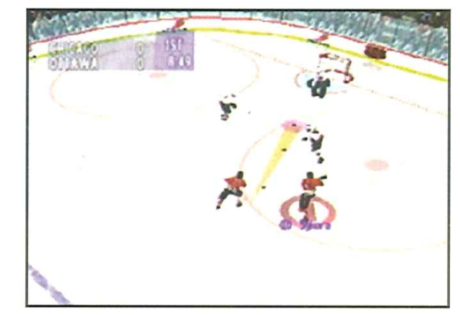
Investigando en el cuadro de opciones descubriréis que es posible asumir el puesto de presidente y poneros al frente del equipo durante una temporada. Desde vuestro despacho podéis **despedir al entrenador** *y contratar a otro nuevo, o* **hacer fichajes para renovar la plantilla.** *A la hora de pagar funciona un sistema por puntos, que acumuláis a medida que vais ganando partidos.*



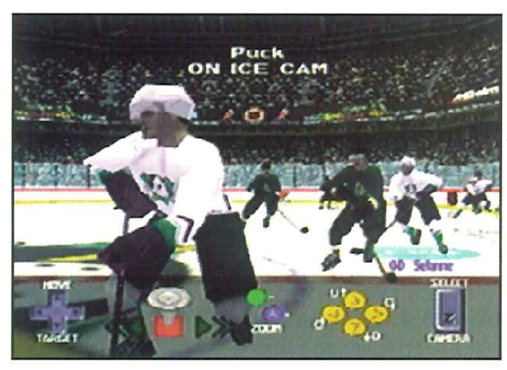


Las reglas del hockey sobre hielo no son tan difíciles. *Se enfrentan dos equipos de seis jugadores (¿o quizás son cinco?), en partidos de tres tiempos (¿no eran cuatro?). En fin, el caso es que para que nada se escape del reglamento, contáis con la opinión de los árbitros, que no dudan en demostrar su autoridad durante los partidos.*

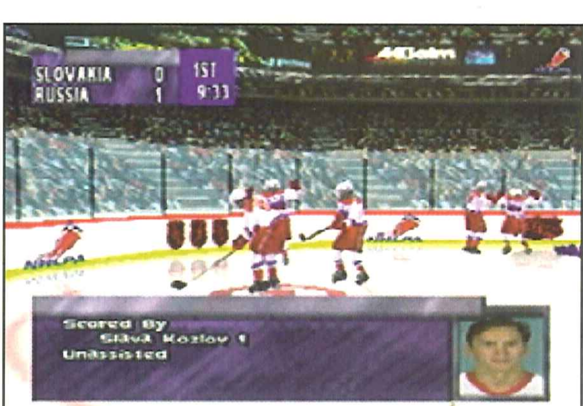
Acclaim nos acerca de nuevo a un deporte típicamente americano. Aquí encontraréis todo lo necesario para vivir partidos de hockey sobre hielo como los de verdad.



Las jugadas de ataque se suceden a una velocidad vertiginosa. Además, podéis activar un turbo para que los jugadores vayan aún más rápido.



En cualquier momento podéis pausar el juego y ver repetida la última jugada con todo lujo de detalles: adelante, atrás, pausa, zoom, etc.



El Análisis

GRÁFICOS  91

Mucho realismo y gran detalle cuando usáis las cámaras cercanas. Las vistas alejadas pierden bastante definición.

MOVIMIENTOS  86

Aunque hay muchas animaciones, casi todo se reduce a correr y pasar o tirar. Eso sí, los partidos se desarrollan a una velocidad de vértigo.

SONIDO  82

Te recibe con música disco en la presentación. Luego los partidos son un poco sosos, pese a las ganas que le pone el "speaker".

JUGABILIDAD  88

El control es bastante sencillo una vez que le coges el ritmo a la velocidad frenética de los partidos.

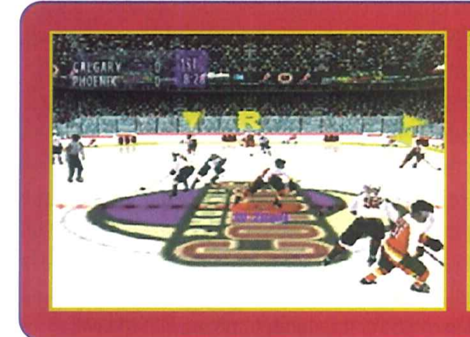
ENTRETENIMIENTO  86

Todo lo divertido que puede llegar a ser un deporte como el hockey. La opción manager es un punto a favor que hace subir el interés.

TOTAL 87

- *Este es un simulador con todas las de la ley. Su* **máxima es el realismo,** *y no hace concesiones que le aparten de él.*
- *La* **presentación** *está muy bien conseguida: público, himnos, animaciones, todo es como en un partido de verdad.*
- *La* **posición de las cámaras** *cubre muchas alternativas. Combina la jugabilidad de las lejanas y los detalles de las cercanas, pero ninguna consigue dar con una perspectiva de juego ideal.*
- *Obviamente, para sacarle todo el jugo a este cartucho hay que ser* **aficionado al hockey.** *Si no, el interés decae bastante después de los primeros partidos.*

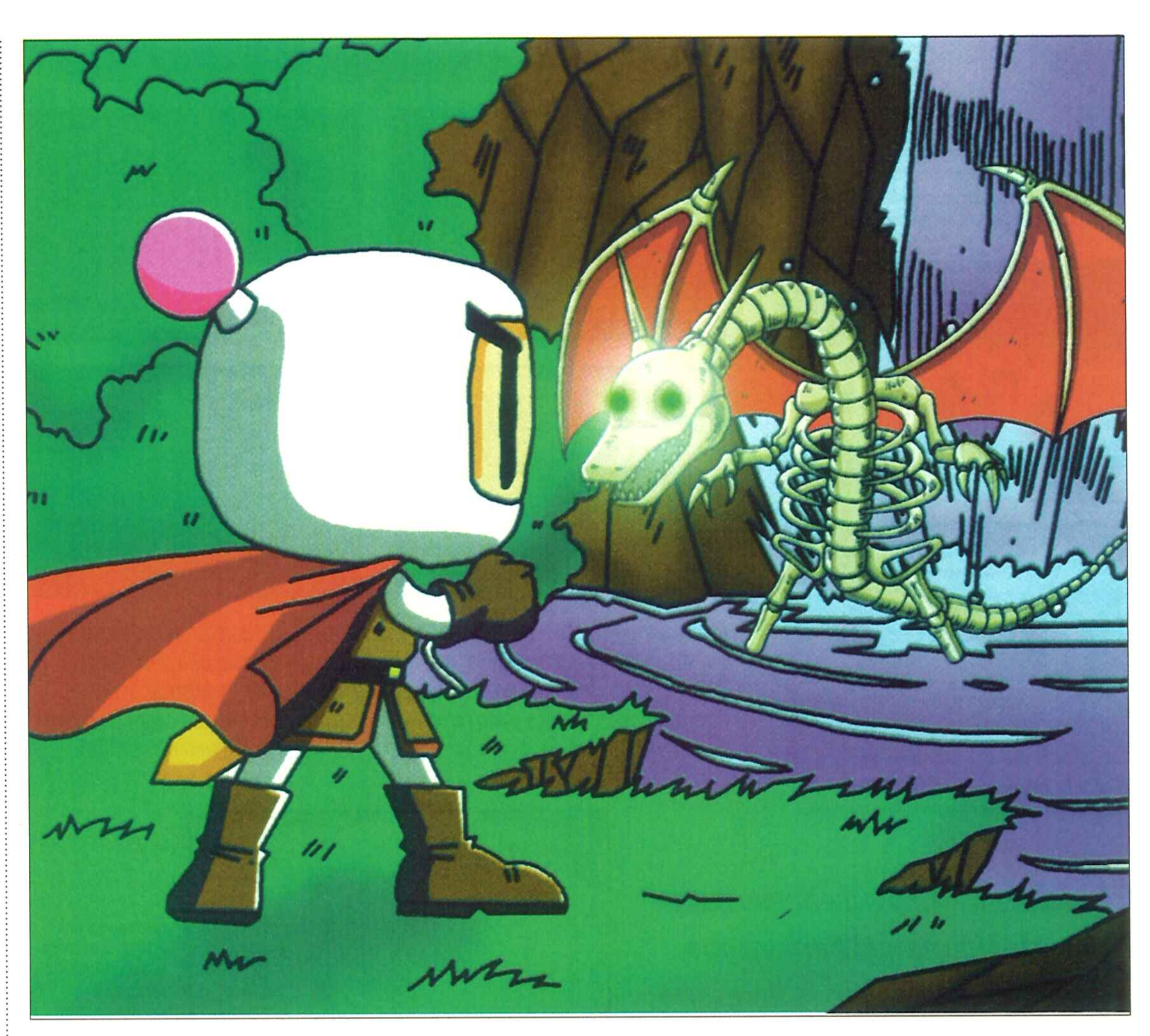
AYUDAS PARA CONTROLARLO MEJOR





Acclaim ha pensado en distintas ayudas para que el control sea más fácil. El **disco deja una estela** *cuando se desplaza para verse mejor, y presionando el* **botón Z aparecen en pantalla las distintas opciones de pase.**

Hudson no deja ni un segundo de paz a nuestros bomber favoritos. Cuando no les mete en un "fregao" de 64 bits, les enzarza una misión dura y arriesgada como la que tenemos entre manos: ni más ni menos que salvar al mundo, su mundo, de los peligros de las Sombras. Pues a ello, Bomber. Y que la fuerza de la Game Boy te asista.



Pocket Bomberman

Dinamita para tu Game Boy

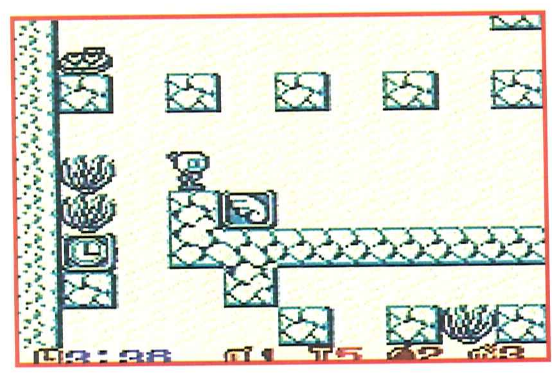
GAME BOY
HUDSON
HUDSON
PLATAFORMAS
4 MEGAS
2 MODOS DE JUEGO
1 JUGADOR
CONTINUACIONES INFINITAS

La fórmula del nuevo Bomberman portátil **mezcla con mucho ingenio bombazos y plataformas**. El argumento además le pone toque aventurero, o sea que tenemos de todo. La acción se desarrolla en **escenarios de diseño simplón y forma rectangular**, dominados por plataformas y bloques que esconden los consabidos items. Nuestro papel consiste en acabar con los enemigos, por supuesto a base de bombazos, deshacernos de las trampas que bloquean el paso, del mismo modo, y finalmente llegar a la puerta de salida en el tiempo establecido. En total hay **25 escenarios, divididos en cinco fases** a razón de cuatro niveles completos y un stage para cada jefe final. Empezamos en el bosque, y seguimos por el océano, el mundo del viento, la nube y por fin el diablo en el enfrentamiento final. En cada zona nos encontramos con enemigos, trampas y hasta items diferentes, y ni que decir tiene que tanto el nivel de dificultad como el tiempo disponible cada vez fastidian más.

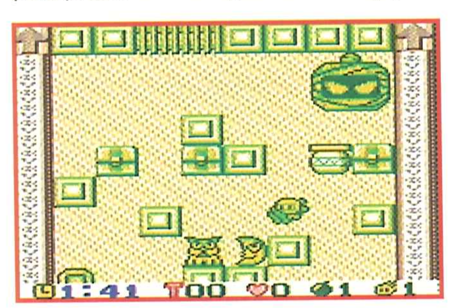
Dos juegos diferentes en el mismo cartucho

Pero «Pocket Bomberman» no es sólo esto. Os acabamos de presentar uno de los modos de juego, pero hay otro. Se llama **"Jump Mode" y es de lo más divertido**. Cambia un poquito con respecto al modo normal. Para empezar, los escenarios no son rectangulares, sino que tienen forma de tubo. Para seguir, **nuestro bomberman no camina, sino que salta**. Ojo: sólo salta, o sea que **está todo el rato botando**. Y para terminar, hay un enemigo por zona, que tendremos que derrotar para pasar a la siguiente. Por lo demás, las bombas funcionan igual, y también hay items (que os recomendamos pillar cueste lo que cueste) y muchas plataformas por las que rebotar y rebotar hasta dar con la meta. En este modo hay tres grandes escenarios, divididos según los niveles de dificultad: fácil, medio y difícil. La situación corresponde exactamente al enunciado.

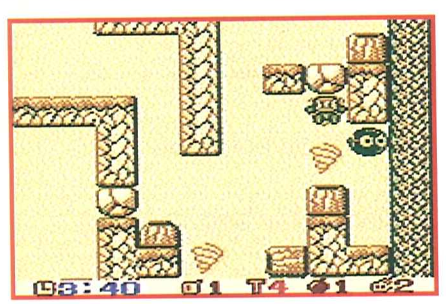
Pues nos ha gustado muchísimo este «Pocket Bomberman». Desde luego gráficamente es bastante simple, pero ofrece por contra una **jugabilidad bastante alta y un nivel de entretenimiento explosivo**. Tiene además algo que atrae, un puntito de magia y diversión que te entra como un cosquilleo cada vez que lo coges. A los dinamiteros de toda la vida les molará este Pocket, seguro que a los que hasta ahora no le habían cogido el tranquillo, también. Más todavía. ♦



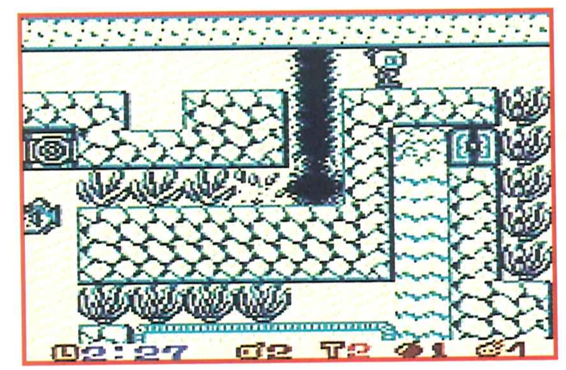
En el nuevo Bomber portátil descubriréis items tan nuevos como unas alitas que nos permiten volar o un reloj para detener el tiempo y a los enemigos.



En este tubo jugaréis en "jump mode" con el nivel de dificultad medio.

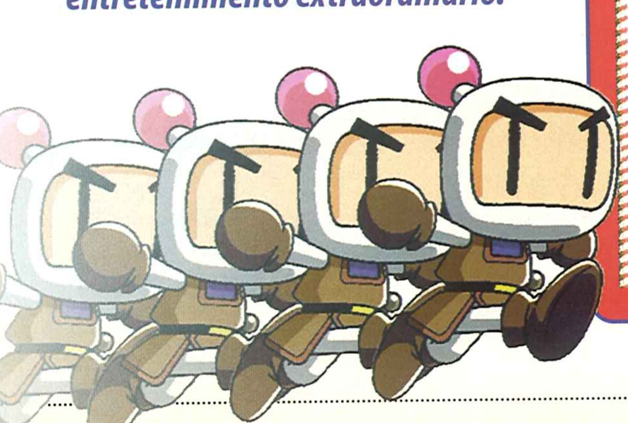


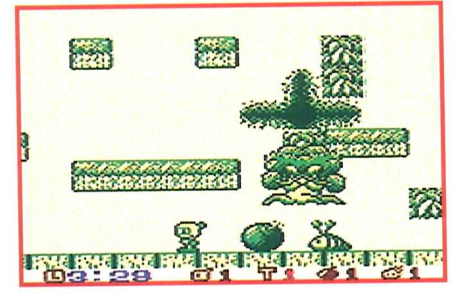
Aunque en cada mundo hay objetos y peligros diferentes, en todos ellos tendréis que actuar más o menos igual. A bombazo limpio.



Para alcanzar la puerta de salida tenéis que evitar un buen montón de obstáculos. Y no podréis escapar sin haber eliminado a todos los enemigos.

Aunque gráficamente es muy simple, este Bomberman esconde un nivel de entretenimiento extraordinario.





Un stage por mundo está reservado para el enemigo final, con el que hay que ponerse muy serios.

Paseo por el Jump Mode



No sin muchos esfuerzos, por fin alcanzamos la meta. Estamos en el nivel fácil, pero no veais la de tinta que se suda para ganar.

Podéis colocar bombas en cualquier parte. No hace falta que las dejéis sobre una plataforma. Vale también en el aire...

El objetivo es eliminar a los jefes para que se abra la trampilla y pasemos al siguiente nivel. Aquí, con un par de bombas basta.

Los items son fundamentales para seguir adelante. Se esconden en estos cofres y regalan más potencia, vidas...

A la vista caldero y enemigo. La técnica es bomba al de la derecha y doble bomba al caldero. Por el camino pilla el primer cofre.



En el modo normal nos esperan cinco mundos, cada uno con cinco fases, para bombardear.



El juego no graba la partida, pero os ofrece un sistema de passwords para recuperar el trabajo.

El Análisis

GRÁFICOS 

No es precisamente lo que más va a atraernos del juego. El diseño de los escenarios es muy básico, con cuatro rayas pero mucho encanto. Y el bomber aparece chiquito pero matón.

MOVIMIENTOS 

En la línea de los gráficos. Muy sencillos. Las animaciones son alegres y desenfadadas y le van al pelo a este tipo de juegos.

SONIDO 

Los efectos y la música Bomberman de toda la vida. Perfectos ambos para un cartucho portátil porque dan vidilla, no estresan y encima traen el sabor del recuerdo.

JUGABILIDAD 

El control es también muy simple, aunque se pasa un poco de correoso en el modo saltarín. La dificultad va aumentando progresivamente, lo que pone el cartucho a la altura de cualquier jugador.

ENTRETENIMIENTO 

La mecánica es superdivertida y fácil seguir. El cóctel bombas-plataformas funciona perfectamente y el nivel de adicción se pone enseguida por las nubes. Vamos, que os costará quitároslo de encima.

TOTAL 91

- **El esquema general es simple.** *Simple es el diseño, y también la mecánica. Es sin duda la clave de Bomberman.*
- *Los* **dos modos de juego** *son prácticamente dos cartuchos en uno. Si nos aburrimos de uno, nos vamos al otro y se acabó el problema.*
- **Bombas-items-plataformas** *son los ingredientes de un cóctel que sabe de maravilla. Probadlo en cuanto tengáis oportunidad, y ya veréis...*
- **Las continuaciones infinitas** *y el sistema de passwords quizá ponen la cosas más fáciles de la cuenta. No sé, puede que seamos demasiado buenos.*

EL PULSO

NINTENDO SE LO LLEVA DE CALLE

Estábamos haciendo balance de todos estos números de Pulso, y fijaos lo que hemos descubierto. Por ejemplo que los tres primeros puestos de la lista de N64 los ocupan tres cartuchos de Nintendo. Obviamente, los mejores. Más. Que este mes cumplen un año de podio los DKC y Terranigma, por supuesto de Nintendo, en la lista de SNES. También son lo mejor, y tampoco es que hayan tenido mucha competencia... Lo que ha entrado este mes, Yoshi´s Story y Bomberman Pocket también los firma Nintendo. Y lo que viene, Wario 2, Banjo-Kazooie... son la prueba de que la Gran N lo tiene dominado.

Yoshi's Story
Nintendo 64

NINTENDO 64

Pos.	Juego	Compañía • Género	Tiempo	
1	Super Mario 64	Nintendo • Plataformas	5 meses	=
2	Diddy Kong Racing	Nintendo • Carreras/Aventura	4 meses	=
3	GoldenEye	Nintendo • Acción 3D	4 meses	=
4	Mario Kart 64	Nintendo • Carreras	4 meses	=
5	Duke Nukem 64	GT Interactive • Acción 3D	3 meses	=
6	Yoshi's Story	Nintendo • Plataformas	1 mes	N
7	Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim • Acción 3D	1 mes	8
8	ISS 64	Konami • Fútbol	1 mes	9
9	Fighter's Destiny	Ocean • Lucha	1 mes	10
10	FIFA: Rumbo al Mundial 98	Electronic Arts • Fútbol	1 mes	6
11	Lylat Wars	Nintendo • Shoot em up	1 mes	7
12	Extreme G	Acclaim • Carreras	1 mes	11
13	Snowboard Kids	Nintendo/Atlus • Snowboard	1 mes	N
14	Nagano Winter Olympics	Konami • Deportes	1 mes	13
15	Tetrisphere	Nintendo • Puzzle	2 meses	=

SUPER NINTENDO

Pos.	Juego	Compañía • Género	Tiempo	
1	Terranigma	Nintendo / Enix • RPG	12 meses	=
2	Donkey Kong Country 3	Nintendo • Plataformas	12 meses	=
3	Lucky Luke	Infogrames • Plataformas	4 meses	=
4	FIFA: Rumbo al Mundial 98	Electronic Arts • Fútbol	1 mes	5
5	Super Mario World 2	Nintendo • Plataformas	1 mes	6
6	Tintín y el templo del sol	Infogrames • Avent./Plataf.	1 mes	4
7	Tetris Attack	Nintendo • Puzzle	2 meses	=
8	Lost Vikings 2	Interplay • Acción/Estrategia	2 meses	=
9	Street Fighter Alpha 2	Capcom • Lucha	2 meses	=
10	Kirby's Fun Pack	Nintendo • Plataformas	8 meses	=

GAME BOY

Pos.	Juego	Compañía • Género	Tiempo	
1	Turok	Acclaim • Plataformas/Acción	2 meses	=
2	Donkey Kong Land III	Nintendo • Plataformas	2 meses	=
3	Pocket Bomberman	Hudson • Plataformas	1 mes	N
4	FIFA ´98	THQ • Fútbol	1 mes	3
5	Pitufos 3	Infogrames • Plataformas	2 meses	=

Nintendojo

¡ESPERAMOS VUESTRAS CARTAS!

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press, S. A., Nintendo Acción, C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre **"Nintendojo"**. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admiten anuncios de carácter comercial.

VENTAS

Vendo consola N64 por 20.000 Pta. + 1 juego a elegir entre 3, por 25.000 Pta. También vendo juegos por 5.000 o 6.000 Pta. Jesús. Sólo Madrid y alrededores. Tel. 91/ 884 13 35.

Vendo *ISS 64* de N64 por 9.500 Pta. Nuevo. Aitor. Tel. 977/ 82 66 75.

¡Atención! vendo *Turok*. Muy nuevo, con caja e instrucciones, por 5.000 Pta. Sólo en provincia de Madrid. Preguntar por Miguel. Tel. 91/ 651 77 36.

Vendo Game Boy transparente + *Donkey Kong Land* + *FIFA Soccer* + *Mystic Quest* + *Addams Family* de la misma consola por sólo 17.000 Pta. Precio real 30.000 Pta. Sólo Barcelona. Preguntar por Alberto. Tel. 93/ 330 07 42.

Vendo *Lylat Wars con Rumble Pack* por 7.000 Pta. Nuevo con caja e instrucciones. Preguntar por Iván. Tel. 987/ 80 18 24.

Vendo *Duke Nukem 64* por 7.000 Pta., *ISS64* por 7.000 Pta., *Diddy Kong Racing* por 6.500 Pta., *San Francisco Rush* por 7.000 Pta. y *Bomberman* por 6.200 Pta. Los precios con gastos de correo incluídos. Juan. Tel. 976/ 32 89 91.

Vendo N64 con dos mandos y tres de los mejores juegos: *Mario 64, Mario Kart 64 e ISS 64* por tan sólo 39.000 Pta. Sólo Murcia y alrededores. Preguntar por Antonio. Tel. 968/ 23 32 35.

Vendo *Duke Nukem 64*. ¡Completamente nuevo y en perfecto estado! Interesados llamar al Tel. 91/ 776 69 91, de 19 a 22 horas. Preguntar por Fernando. Sólo Madrid. Precio: alrededor de 10.000 Pta.

Vendo *Lylat Wars* por 5.990 Pta., y con *Rumble Pack* por 6.990 Pta. También vendo *Super Mario 64* por 5.000 Pta. y *Mario Kart 64* por 5.500 Pta. Sólo Valencia. Alberto. Tel. 96/ 357 76 86.

Vendo juegos para N64 a mitad de precio. Sólo Alicante, Elche y alrededores. Los juegos son: *Bomberman 64, F-1 Pole Position, FIFA 64, Goldeneye 007, Diddy Kong Racing, Multi Racing Championship, etc...* Preguntar por Rafa. Tel. 96/ 541 37 75 o 96/ 541 39 80.

INTERCAMBIOS

Cambio dos de estos juegos de Super Nintendo: *Mario Kart, FIFA 97, Super Street Fighter, ESPA Baseball, Best of Best*, por *ISS DeLuxe* o *Theme Park* de la misma consola. Iván. Sólo Madrid. Tel. 91/ 618 80 46.

Cambio *Killer Instinct por Illusion of Time o Zelda*. Con instrucciones. Tengo otros juegos. Preguntar por Miguel. Tel. 91/ 729 26 25.

Cambio *Secret of Evermore* por cualquier otro RPG para SNES. También cambio Game Boy + *Super Mario Land 2 por Mario Kart* para Super Nintendo. Eduardo. Tel. 983/ 27 53 35.

Cambio juegos de Nintendo 64: *Killer Instinct Gold, Wave Race, Doom, etc...* Sólo Palma de Mallorca. Preguntar por José Luis. Tel. 971/ 46 26 89.

Cambio *Mario 64 por Diddy Kong Racing o Lylat Wars con Rumble Pack*. Sólo Madrid. Preguntar por Ignacio. Tel. 91/ 416 61 02.

Cambio *Mario Kart 64, Lylat Wars (sin rumble), Turok o GoldenEye* todos de N64, por *Duke Nukem 64 o Hexen* para la misma consola. Preguntar por Borja. Tel. 91/ 351 11 96.

Cambio *Donkey Kong Country 2 + Robocop 3* con instrucciones y cajas por *Doom*. Todos ellos para Super Nintendo. Preguntar por Jorge. Tel. 91/ 433 95 94. Sólo Madrid.

VARIOS

Cambio o Vendo *Super Bomberman 2* por alguno de Bola de Dragon para SNES. Precio a convenir. Vicente. Tel. 971/ 49 04 15.

¡Atención! vendo Super Nintendo con dos mandos por 5.000 Pta. o cambio por *FIFA 98* de N64 en buenas condiciones. Borja. Llamar de lunes a viernes de 22 a 23 horas. Tel. 91/ 366 12 36.

Vendo Super Nintendo con dos mandos, Euroconector, Super Game Boy, *Super Mario All Stars, Secret of Evermore, NBA Live 96, Push-Over...* sin cajas por 10.000 Pta. o cambio por dos juegos de N64. Preguntar por Jonás. Tel. 969/ 29 21 50. Sólo Cuenca y alrededores.

Vendo juegos de N64: *Blast Corps* por 7.000 Pta., *Bomberman* por 6.000 Pta., *F-1 Pole Position* por 9.500 Pta., *Extreme G* por 8.000 Pta., *Lamborghini* por 11.000 Pta. y *Mario Kart 64* por 6.000 Pta. Y compro *Super Mario 64* por 6.000 Pta. Preguntar por Dani. Tel. 91/ 881 99 83.

Cambio *Duken Nukem 64* nuevo, menos de un mes de uso, por *Top Gear Rally o Multi Racing Championship* o lo vendo por 7.000 Pta. Interesados llamar al Tel. 93/ 786 37 46. Llamar de 8 a 20. Preguntar por Marc.

Cambio *Shadows of the Empire por Turok*. O vendo *Shadows of the Empire* por 7.000 Pta.,o compro *Turok* por 7.000 Pta. Preguntar por Víctor. Llamar a partir de las 14 horas. Tel. 968/ 34 64 84.

Vendo *Prince of Persia y Power Rangers* por 16.000 Pta.o cambio por *Bomberman 64*. Llamar de 13,30 a 15,30 horas. De lunes a viernes. Preguntar por Pedro. Tel. 924/ 81 04 70.

Vendo *Turok y Doom 64* por 8.000 Pta.los dos, o bien los cambio por otros dos juegos de la misma consola, o uno si es bueno. Sólo Orense. Preguntar por Rubén. Llamar antes de las 19 horas. Tel. 988/ 21 40 87.

Vendo o Cambio *GoldenEye o DKR* por otro juego de N64. Llamar de 15,30 a 18,00 horas. Alfredo. Sólo Madrid. Tel 91/ 357 16 96.

COMPRAS

Compro los siguientes juegos de la Nintendo 64: *Blast Corps* por 6.000 Pta., *Goldeneye 007* por 5.500 Pta., *Lylat Wars + Rumble Pack* por 7.000 Pta. y *Extreme G* por 10.000 Pta. Preguntar por Manuel. Tel. 91/ 616 82 18.

Compro *Dragon Ball 2 Hyper Dimension*. Precio 3.000 Pta. Interesados llamar al Tel. 91/ 630 67 57. Llamar de 19 a 22horas. Preguntar por Carlos.

Compro tarjeta de memoria para N64. Preguntar por Miguel. Tel. 91/ 464 51 06.

Compro *Wave Race 64* por 5.000 Pta. y *Blast Corps* por 4.000 Pta. Sólo Barcelona. Preguntar por Joan (hijo). Tel. 93/ 268 19 97.

Compro *Pilotwings 64* por 4.000 Pta. Sólo Barcelona. Llamar de 19 a 22 horas. Preguntar por Marc. Tel. 93/ 711 38 18.

Compro juegos de Super Nintendo por 1.000 Pta.cada uno: *Sunset Riders, Wild Guns, Prehistorik Man y Fievel Goes West*. Interesados llamar al Tel. 939/ 22 73 62. Pedro Antonio.

Compro Nintendo 64 en buen estado. Precio a convenir. Interesados llamar de lunes a viernes a partir de las 22 horas. Preguntar por Miguel. Sólo Valladolid. Tel. 983/ 20 69 77.

¡Urgente! compro juego de Game Boy de Ping-Pong, que no sea varios en uno. Precio a convenir. Llamar al mediodía al Tel. 96/ 517 71 20. Preguntar por Manuel.

Compro Super Nintendo con dos juegos. Entre ellos cualquiera de *Dragon Ball* y *Secret of Evermore* por 7.000 Pta. Llamar a José (hijo). Tel. 96/ 587 83 02.

Compro juegos de Super Nintendo a 1.500 o 2.000 Pta. Interesados escribir a: Ramón Resina Reche, Avd. La Cornisa 38-27. 08932 Sant Andreu de Llavaneres (Barcelona).

CLUBES

Castro's Dragon Ball si te gusta Dragon Ball y tienes una Super Nintendo o una N64, apúntate. Es gratis. Escribe a: José Antonio Castro García, C/Bennassay, 13. 07400 Alcudia (Baleares).

Club Warokma está especializado en Rol, manga y videojuegos. Aquí todo es fácil y gratis. Escribe a: Juan A. Cortés Osuna, C/Alamillos, 14-2º A. 14900 Lucena (Córdoba).

En el año 1998 toda la tierra se rinde ante la N64, ¿toda? no, porque en el club "Sólo NES" encontrarás todos los clásicos de esta consola. Escribe a: Club sólo N.E.S., C/Jaime Ostos, 2. 41400 Ecija (Sevilla).

CUPÓN NINTENDOJO

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia .... Código Postal .... Teléfono ....

Texto: ....

....

....

....

....

....

❑ Ventas ❑ Intercambios ❑ Varios ❑ Compras ❑ Clubes

ZONA

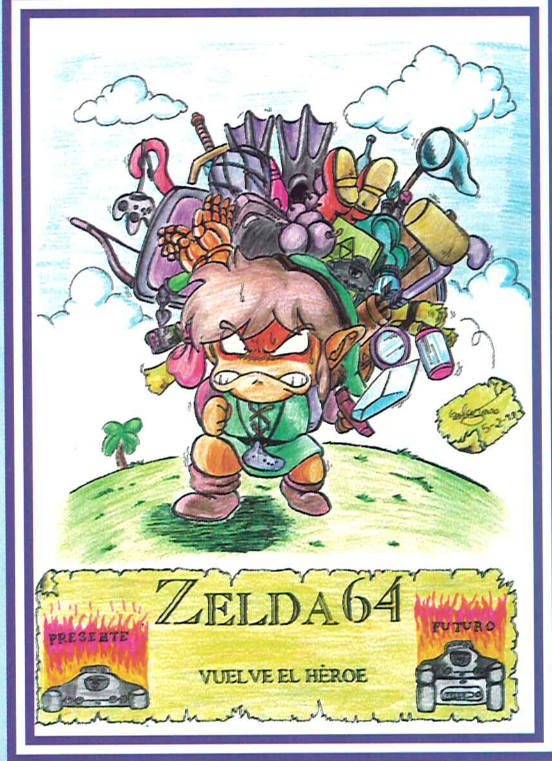


¡¡Llueven pads de N64!!



Galceran Amorós Mèlich (Barcelona)

¿Qué?, ¿esperando la llegada de Zelda, no? Bueno, suponemos que como medio planeta, a juzgar por la cantidad de dibujos con Link de protagonista que nos están llegando. Pero el tuyo nos ha gustado más y por eso lo hemos destacado. Además, te llevas nuestro regalo: un mando para N64.





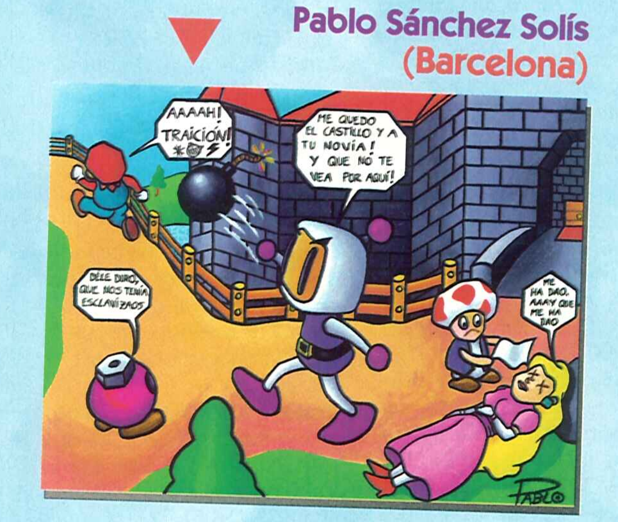
Julio Ródenas Domercq (Murcia)





Adrián y Sandra Castellote (Madrid)

Pablo Sánchez Solís (Barcelona)

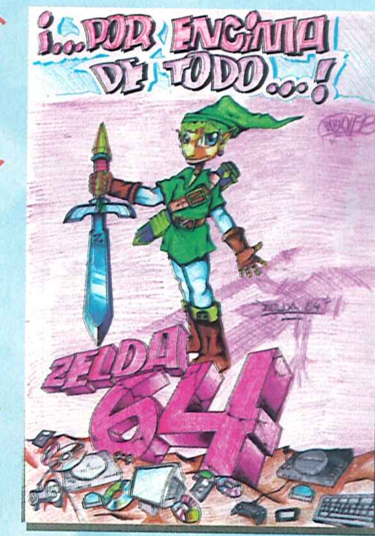




Joaquín Antón Pérez (Valencia)

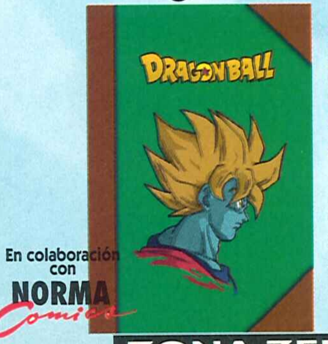


Rebeca Rubio Martín (Madrid)



Pablo Morlan Iglesias (Valencia)

La agenda de Dragon Ball



Mándanos un dibujo a la revista, y si aparece publicado, te enviaremos a casa esta estupenda agenda de Dragon Ball.

Escribe a HOBBY PRESS, S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina pones **ZONA ZERO**.

En colaboración con NORMA Comics

A veces llegan Cartas ...

Matemáticas

P.D. Como sois tan listos e inteligentes, seguro que me podéis ayudar a resolver esta pequeña ecuación, que no me sale; y si no, se va a enfadar mi profesor de mates.

$$\frac{1-\frac{1+\frac{1+\frac{1}{x-1}}{x-1}}{x-1}}{\frac{1}{(x-1)^3}} = x^3 - 4x^2 - 10$$

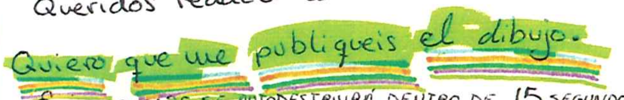
Nota de la redacción:

X = -2

Enrique Zapatería Araiz (Zaragoza)

Con suspense

Queridos redactores de nintendo acción:



Quiero que me publiquéis el dibujo.

Este mensaje se autodestruirá dentro de 15 segundos a no ser que desactivéis la bomba, y, es algo compleja.

15-14-12-11-10-9-8-7-6-5-4-3-2-1-0-(BIP)

Angela Hernández Mostajo (Madrid)

Cabezonas

Hola, me llamo Benjamín, tengo 9 años y la cabeza un poco gorda.

Benjamín Mazón Lozano (Elche)

De gente ocupada

ME LLAMO SERGIO, TENGO 13 AÑOS Y OS MANDO ESTE DIBUJO PARA QUE VEAIS QUE HAGO MAS COSAS ADEMAS DE DEBERES Y DE JUGAR A LA CONSOLA.

Sergio del Campo Callejo (Madrid)

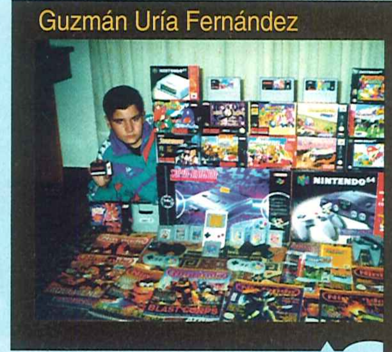
Materialistas

Soy Salvador Mira Martínez, y tengo una Super Nintendo, una Super Game Boy, y una hermana (que por cierto no tiene nada que ver con el tema.)

Salvador Mira Martínez (Valencia)

Vuestras mejores fotos

Guzmán Uría Fernández



Manuel Contreras Díaz (Barcelona)



Cristian García Blasco (Mallorca)



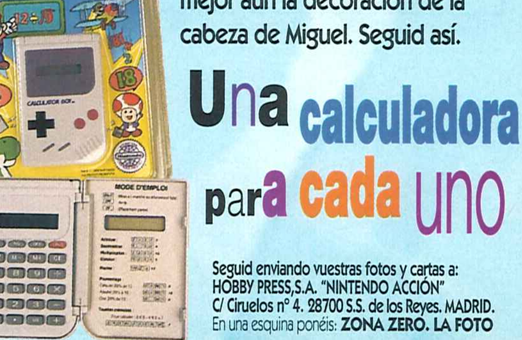
Miguel Gómez (Madrid)



Manuel Ferreirós (Pontevedra)



Bien, pues enhorabuena un mes más. Ya vemos que no sólo sois fieles a esta minisección, sino que además os esforzáis para que vuestra foto aparezca publicada. Muy buena la del disfraz de Game Boy, y mejor aún la decoración de la cabeza de Miguel. Seguid así.



Una calculadora para cada uno

Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS, S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

¡¡Por fin, la solución a todo

164 PÁGINAS Y MAPAS

LAS MEJORES GUÍAS PARA NINTENDO 64

- Super Mario 64
- Turok: Dinosaur Hunter
- Killer Instinct Gold
- Shadows of The Empire
- Pilotwings 64
- Mortal Kombat Trilogy
- Mario Kart 64
- Blast Corps
- Lylat Wars
- GoldenEye
- Extreme G
- Diddy Kong Racing



Guía de 36 páginas de SUPER MARIO 64
¡Consigue todas las estrellas!

Estrenamos guía "monstruosa". A partir de este mes nos adentraremos en el peligroso mundo de plataformas de Turok. Os ofreceremos todos los mapas, os contaremos dónde están las llaves y publicaremos los mejores trucos.

TUROK
BATTLE OF THE BIONOSAURS



Hub Ruins

*Estas **plataformas** son muy **frágiles**, así que salta a la primera.*

*La **primera llave del juego** es muy asequible. Basta con saltar unas cuantas plataformas desde B.*

*La **puerta B** da acceso a la parte alta del mapeado, donde podréis rellenar vuestro marcador de **vidas, puntos de energía, munición y pillar la pistola** (abajo, a la izquierda de este punto).*

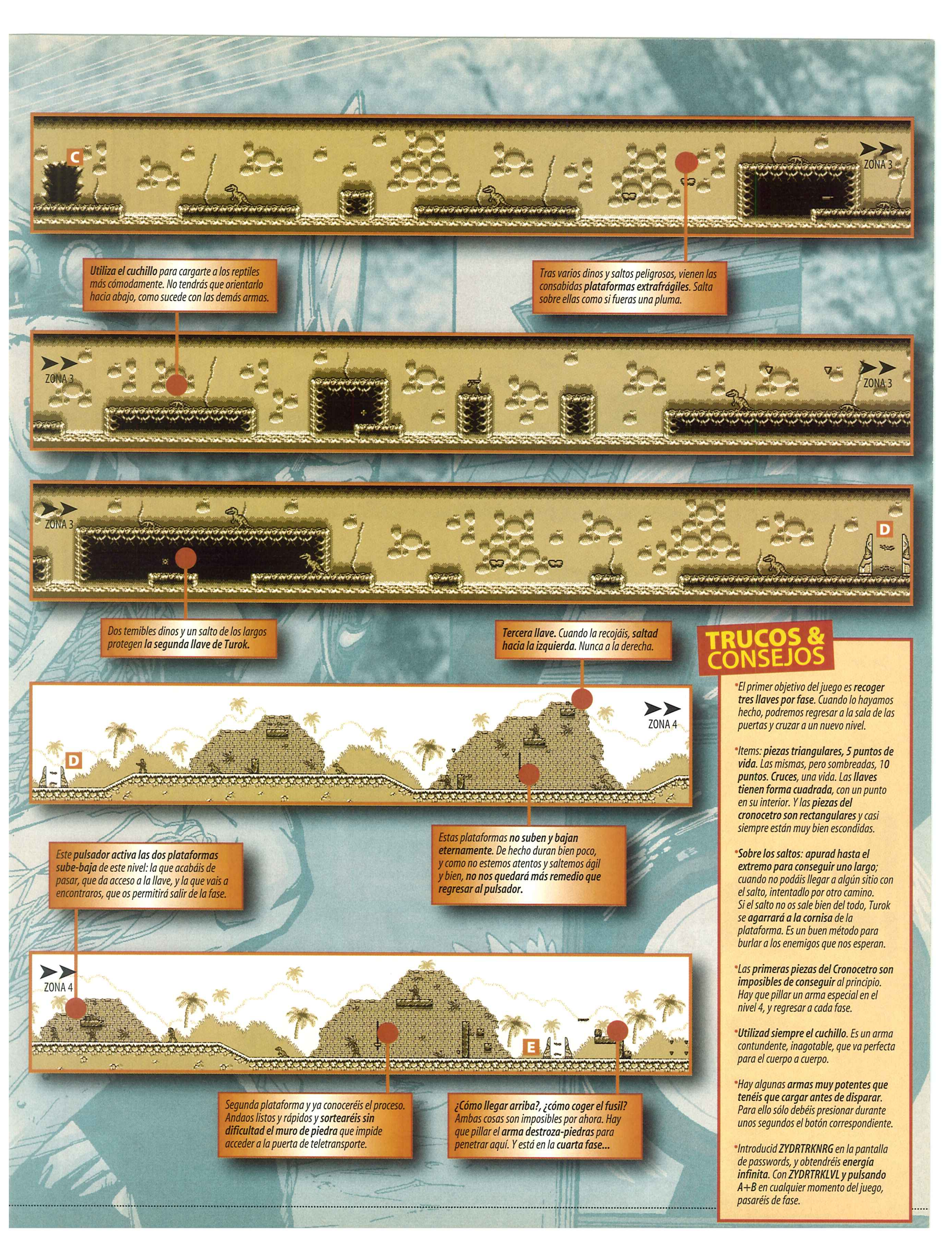
*Llega la hora de ponerse serios y "jugar" con armas de verdad. En esta solitaria plataformas hallaréis el **rifle con sus 50 cartuchos**. Es fácil de localizar tanto desde la puerta B como desde la C. Cuando lo cojáis, id otra vez a la izquierda y no os tiréis abajo.*

*Adivinad lo que se esconde tras el muro de piedra. Pues la **primera pieza del Cronocetro**, rodeada por una corte de piezas triangulares. No os esforcéis por entrar en la sala, **de momento es imposible.***

*Esta zona del mapa está **plagada de lagos**, y eso significa dos cosas: una, **criaturas acuáticas que eliminar**; y dos, **vidas, piezas triangulares y munición** para pillar.*

GUÍA RÁPIDA

1. Recoge munición y **entra en A.**
2. Nada, bucea, pilla puntos de vida y **ve hacia B.**
3. Salta de plataforma en plataforma, escala, cruza los dos puentes y **recoge la primera llave.**
4. Vuelve sobre tus pasos y entra en la **puerta que lleva a C.**
5. Mide tus saltos y **recoge la segunda llave.**
6. Usa el **teletransporte a D.**
7. **Conecta el switch** que está hacia el final del nivel. Vuelve sobre tus pasos, sube a la **plataforma móvil y coge la tercera llave. Sigue hasta el teletransporte a E.**
8. Con las tres llaves en tu poder, métete en la **sala de las puertas**, que está un pelín más abajo.



***Utiliza el cuchillo** para cargarte a los reptiles más cómodamente. No tendrás que orientarlo hacia abajo, como sucede con las demás armas.*

*Tras varios dinos y saltos peligrosos, vienen las consabidas **plataformas extrafrágiles**. Salta sobre ellas como si fueras una pluma.*

*Dos temibles dinos y un salto de los largos protegen **la segunda llave de Turok**.*

***Tercera llave.** Cuando la recojáis, **saltad hacia la izquierda**. Nunca a la derecha.*

*Estas plataformas **no suben y bajan eternamente**. De hecho duran bien poco, y como no estemos atentos y saltemos ágil y bien, **no nos quedará más remedio que regresar al pulsador.***

*Este **pulsador activa las dos plataformas sube-baja** de este nivel: la que acabáis de pasar, que da acceso a la llave, y la que vais a encontraros, que os permitirá salir de la fase.*

*Segunda plataforma y ya conoceréis el proceso. Andaos listos y rápidos y **sorteareis sin dificultad el muro de piedra** que impide acceder a la puerta de teletransporte.*

¿Cómo llegar arriba?, ¿cómo coger el fusil?** Ambas cosas son imposibles por ahora. Hay que pillar el **arma destroza-piedras** para penetrar aquí. Y está en la **cuarta fase...

TRUCOS & CONSEJOS

- *El primer objetivo del juego es **recoger tres llaves por fase**. Cuando lo hayamos hecho, podremos regresar a la sala de las puertas y cruzar a un nuevo nivel.*

- *Items: **piezas triangulares, 5 puntos de vida.** Las mismas, pero sombreadas, **10 puntos. Cruces**, una vida. Las **llaves tienen forma cuadrada**, con un punto en su interior. Y las **piezas del cronocetro son rectangulares** y casi siempre están muy bien escondidas.*

- ***Sobre los saltos: apurad hasta el extremo para conseguir uno largo;** cuando no podáis llegar a algún sitio con el salto, intentadlo por otro camino. Si el salto no os sale bien del todo, Turok se **agarrará a la cornisa** de la plataforma. Es un buen método para burlar a los enemigos que nos esperan.*

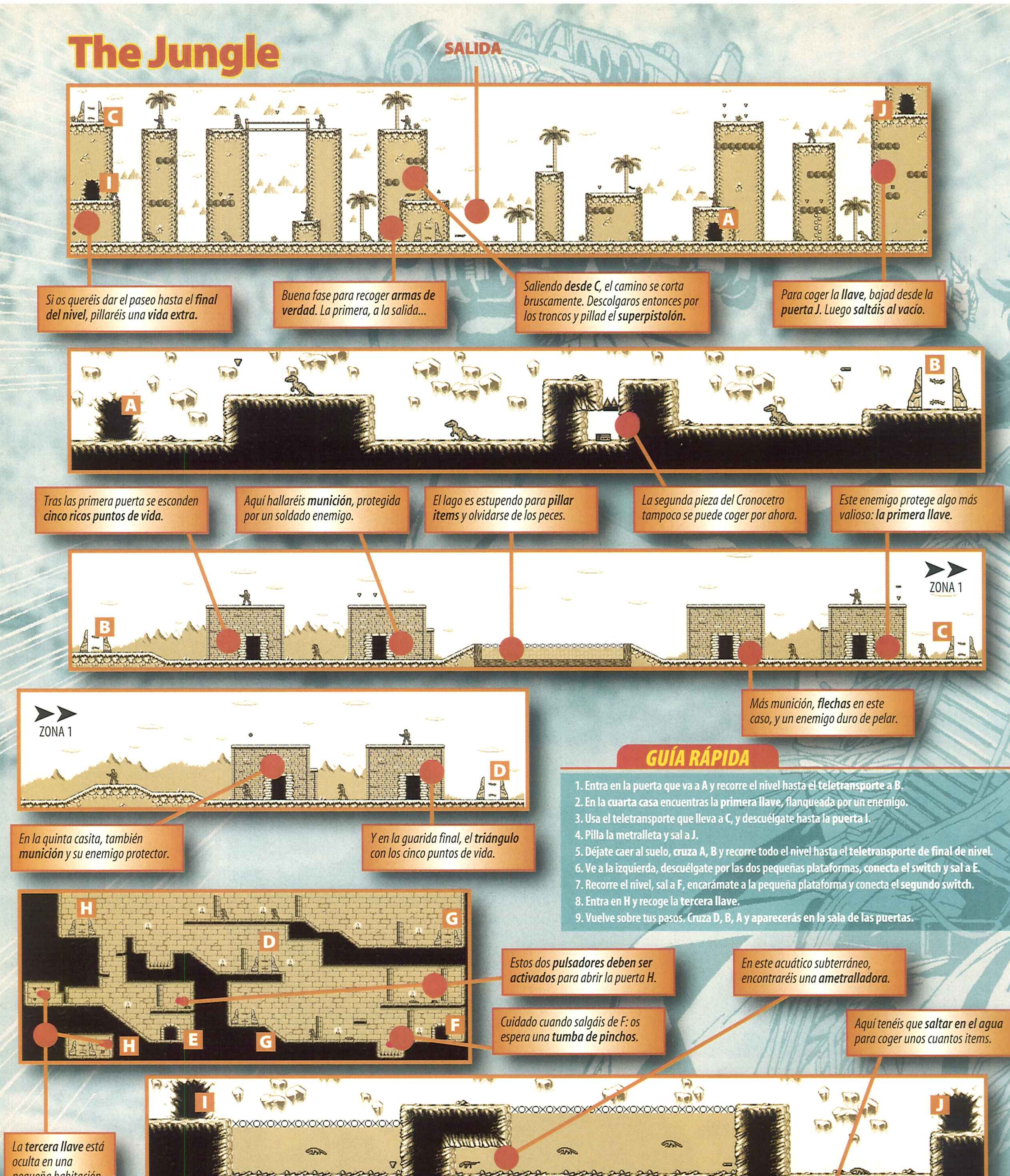
- *Las **primeras piezas del Cronocetro son imposibles de conseguir** al principio. Hay que pillar un arma especial en el nivel 4, y regresar a cada fase.*

- ***Utilizad siempre el cuchillo.** Es un arma contundente, inagotable, que va perfecta para el cuerpo a cuerpo.*

- *Hay algunas **armas muy potentes que tenéis que cargar antes de disparar.** Para ello sólo debéis presionar durante unos segundos el botón correspondiente.*

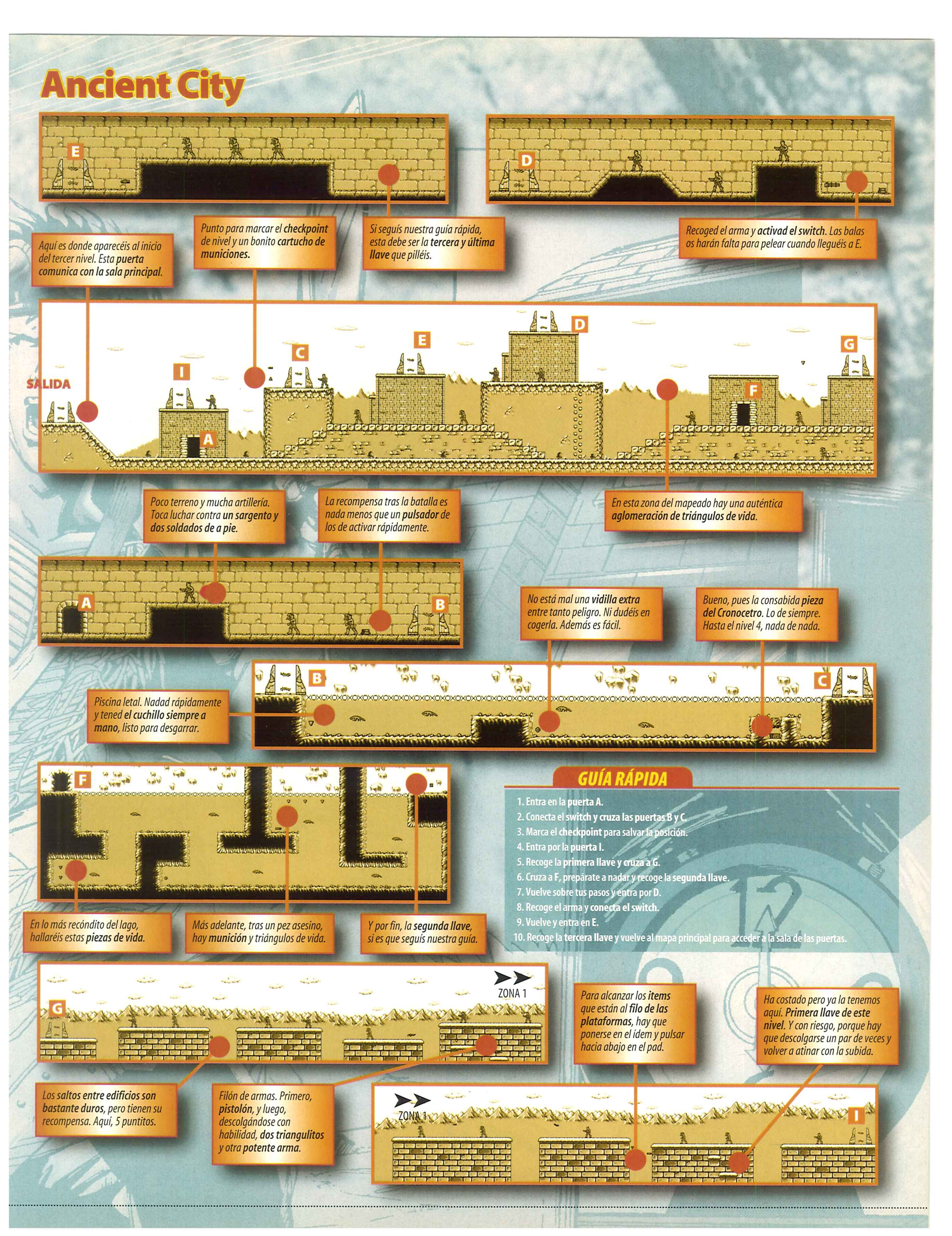
- *Introducid **ZYDRTRKNRG** en la pantalla de passwords, y obtendréis **energía infinita.** Con **ZYDRTRKLVL y pulsando A+B** en cualquier momento del juego, pasaréis de fase.*

The Jungle



GUÍA RÁPIDA

1. Entra en la puerta que va a A y recorre el nivel hasta el **teletransporte a B.**
2. En la cuarta casa encuentras la **primera llave**, flanqueada por un enemigo.
3. Usa el teletransporte que lleva a C, y descuélgate hasta la **puerta I.**
4. Pilla la metralleta y sal a J.
5. Déjate caer al suelo, **cruza A, B** y recorre todo el nivel hasta el **teletransporte de final de nivel.**
6. Ve a la izquierda, descuélgate por las dos pequeñas plataformas, **conecta el switch** y sal a E.
7. Recorre el nivel, sal a F, encarámate a la pequeña plataforma y conecta el **segundo switch.**
8. Entra en H y recoge la **tercera llave.**
9. Vuelve sobre tus pasos. **Cruza D, B, A y aparecerás en la sala de las puertas.**


Ancient City
E
D
Aquí es donde aparecéis al inicio del tercer nivel. Esta puerta comunica con la sala principal.
Punto para marcar el checkpoint de nivel y un bonito cartucho de municiones.
Si seguís nuestra guía rápida, esta debe ser la tercera y última llave que pilléis.
Recoged el arma y activad el switch. Las balas os harán falta para pelear cuando lleguéis a E.
SALIDA
I
A
C
E
D
F
G
Poco terreno y mucha artillería. Toca luchar contra un sargento y dos soldados de a pie.
La recompensa tras la batalla es nada menos que un pulsador de los de activar rápidamente.
En esta zona del mapeado hay una auténtica aglomeración de triángulos de vida.
A
B
No está mal una vidilla extra entre tanto peligro. Ni dudéis en cogerla. Además es fácil.
Bueno, pues la consabida pieza del Cronocetro. Lo de siempre. Hasta el nivel 4, nada de nada.
B
C
Piscina letal. Nadad rápidamente y tened el cuchillo siempre a mano, listo para desgarrar.
F
En lo más recóndito del lago, hallaréis estas piezas de vida.
Más adelante, tras un pez asesino, hay munición y triángulos de vida.
Y por fin, la segunda llave, si es que seguís nuestra guía.
GUÍA RÁPIDA
1. Entra en la puerta A.
2. Conecta el switch y cruza las puertas B y C.
3. Marca el checkpoint para salvar la posición.
4. Entra por la puerta I.
5. Recoge la primera llave y cruza a G.
6. Cruza a F, prepárate a nadar y recoge la segunda llave.
7. Vuelve sobre tus pasos y entra por D.
8. Recoge el arma y conecta el switch.
9. Vuelve y entra en E.
10. Recoge la tercera llave y vuelve al mapa principal para acceder a la sala de las puertas.
G
ZONA 1
Los saltos entre edificios son bastante duros, pero tienen su recompensa. Aquí, 5 puntitos.
Filón de armas. Primero, pistolón, y luego, descolgándose con habilidad, dos triangulitos y otra potente arma.
Para alcanzar los items que están al filo de las plataformas, hay que ponerse en el ídem y pulsar hacia abajo en el pad.
Ha costado pero ya la tenemos aquí. Primera llave de este nivel. Y con riesgo, porque hay que descolgarse un par de veces y volver a atinar con la subida.
ZONA 1
I

BOMBERMAN 64

¡Dinamita el modo aventura!

En esta guía te damos los pasos imprescindibles para atravesar los cuatro primeros mundos de «Bomberman 64» a toda velocidad. Síguela y te plantarás a las mismas puertas del final.

MUNDO 1 Green Garden

STAGE 1



1. En este stage tienes que encontrar los **cuatro interruptores** que te permiten liberar un **diamante rojo**. El primero está **"enjaulado" a la derecha del inicio.** Pon un par de bombas en el suelo y dales una patada para que se deslicen por debajo de la reja. Al explotar te dejarán el camino libre.



2. El próximo interruptor está escondido a la **derecha de la cabeza de cocodrilo** que se abre para dejarte pasar a la segunda zona.





3. Entra en la siguiente zona por la boca del cocodrilo y busca el tercer interruptor a la **derecha del diamante rojo que está en el centro**.



4. El último interruptor es fácil de conseguir. Está muy bien escondido junto a la **cabeza de cocodrilo de la que brota la cascada.**

Sirius

STAGE 2

Sirius es el **primer subjefe del juego.** Para vencerle, **patea hacia él las bombas** que se quedan en el suelo y lánzale tus superbombas. Si le **das en la cabeza o le explotan cerca, ganarás una carta dorada.**

1. Tu objetivo en este nivel es "cazar" el **diamante azul** que aparece delante de tus narices nada más empezar.



3. Vuelve a la primera zona y usa esta **plataforma como ascensor**. El diamante vuelve a estar arriba.



2. Haz **explotar el bloque** que te mostramos en la pantalla de arriba para conseguir el **ítem de las bombas remotas**. Ahora entra por la boca del cocodrilo y pon una **bomba debajo de la plataforma de la izquierda.** Ponte sobre esa plataforma y estalla la bomba para subir a la parte de arriba, donde encontrarás el diamante.



4. Coloca una **superbomba en el lugar de la primera zona** que te mostramos para abrir un teletransporte. El **diamante está en la cima.**



Draco

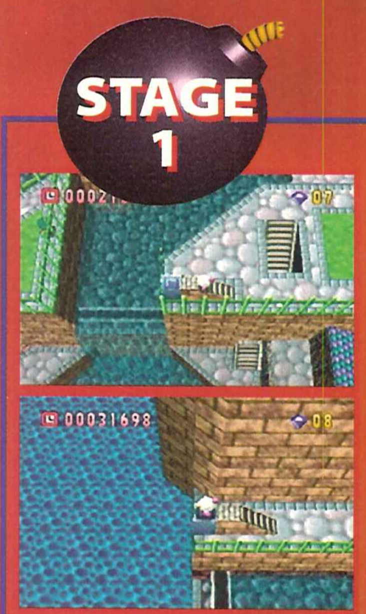


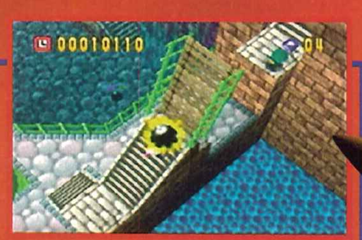
Para dañar a Draco, fabrica superbombas, **déjalas sobre el puente y estállalas cuando esté cerca.** Esquiva sus ataques, sobre todo si intenta cogerte con la boca o lanza su aliento de fuego. Y tranquilo: **nunca te caes del puente.**

STAGE 4

MUNDO 2 *Blue Resort*

STAGE 1





1. Para que **baje el puente** que hay en la primera zona tienes que poner una **superbomba**. Más adelante deberás usar la misma técnica con otros.

2. Ahora tienes que buscar **dos interruptores** para que unas presas corten el paso del agua. La primera está en la **zona más alta** del mapa. Actívala y **baja por el cauce del agua** hasta el área inicial. Allí está la segunda.



3. Ahora puedes **entrar en el edificio** que hay al principio y activar el **último interruptor**, que baja el puente que te lleva al siguiente nivel.

Artemis STAGE 2



La **movilidad** de Artemis es el principal obstáculo con el que te encuentras cuando te enfrentas a ella. **Devuélvele con una patada las bombas que deja en el suelo** mientras la sigues de cerca. Cuando **dispare sus rayos, preocúpate de las explosiones**, que son las que realmente te hacen daño. Y como siempre, utiliza la potencia de tus superbombas.

Leviathan STAGE 4



Leviathan tiene **cuatro rutinas diferentes**. Lo primero que hace es **nadar** simplemente detrás de ti; después **sale del agua para golpearte con su tentáculo**. Aguanta en un punto sin moverte y apártate cuando veas que te ataca. En el tercer paso se pone delante tuyo y te lanza **burbujas con su cola**. Para finalizar, se aleja, te **envía dos cuchillas que cortan la balsa y después provoca una ola gigantesca**. Pulsa adelante en el joystick para que la ola no te tire de repente al agua. Para dañarle, debes **fabricar superbombas y lanzárselas, sobre todo cuando está saliendo del agua entre un ataque y otro.**

STAGE 3



1. Cuidado con los disparos de los **cañones** que hay al principio. Lánzales una superbomba para inutilizarlos.



2. Tu próximo objetivo es abrirte camino hasta la **parte más alta del nivel**. Para conseguirlo, tendrás que **hacer bajar un par de puentes** por el camino. Recuerda que tienes que usar las superbombas.



3. Cruza el **segundo puente** que bajes y **pisa el interruptor** que hace que suba la compuerta. Cortarás el agua.





4. Ahora busca **este muro** en la zona que antes estaba inundada. Haz que **retroceda colocando varias superbombas junto al escudo**. Detrás suyo aparecerá la escalera que te lleva hasta el final del nivel.

MUNDO 3 *Red Mountain*

STAGE 1





1. En este nivel también tienes que poner unas **superbombas al pie de algunos pilares de piedra** para que bajen y puedas usarlos de puente.



2. Para salir de este nivel es imprescindible que llegues hasta **este pilar, porque dentro se encuentra el ítem de las bombas remotas.** Un consejo: **déjate caer desde la plataforma donde inicias el nivel** y te evitarás dar todo el rodeo.

3. Al final del nivel te encuentras con **tres palancas que tienes que activar** para abrir la puerta de salida. Lanza una **bomba remota** de forma que se queden encima de cada palanca, **pero no las estalles.** Para llegar a la que está a la izquierda de la puerta tienes que **colocarte MUY al borde de la rejilla.** Por cierto, en la rejilla azul no corres peligro, pero ten cuidado con las bolas de fuego cuando estés sobre la roja.

Orion — STAGE 2









Para vencer a Orion tienes que utilizar una táctica antigua pero efectiva: se trata de **correr a todo gas para huir**, porque él intenta **atraparte dentro de la onda expansiva** que provoca con sus saltos. Eso sí, mientras corres, **ve dejando bombas por el camino** para que le estallen en la cara. Si te atrapa, intentará tirarte a la lava. **Gira el joystick** rápidamente para soltarte.

Hades — STAGE 4





Sus principales armas de ataque son los **puños y los láser de los ojos**. Si te da un puñetazo, Bomberman se **quedará aturdido** durante unos segundos, así que **gira el joystick rápidamente** para que se recupere. Cuando veas destellos en sus ojos, es la señal de que va a disparar sus rayos láser. Corre rápidamente hacia el otro lado del escenario para que no te alcancen sus disparos.

Hades también **da vueltas** en otra de sus rutinas, pero sólo puede hacerte daño con sus puños. Ve dejando superbombas al tiempo que los esquivas, y estállalas cuando pase por encima de alguna. Tu **primer objetivo deben ser los puños**, y después sigue con el **cuerpo y la cabeza cuando se sumerja en la lava.**

STAGE 3



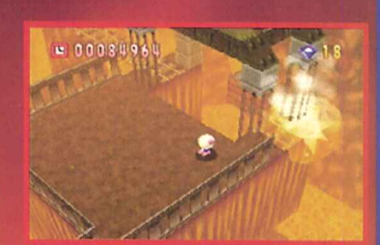
1. El camino más corto para llegar a la última zona de este nivel es que te **dejes caer desde el puente de madera,** que cruzas nada más comenzar, a la vía de abajo. Haz **estallar las carretillas** que te impiden el paso y sigue la vía en su descenso.



2. Cuando entres en la nueva zona, busca esta **larga escalera** y sube por ella hasta la vía superior, por donde pasan las carretillas.



3. Avanza por la vía con **cuidado de que no te atropelle una carretilla** (hay lugares donde te puedes apartar a un lado para dejarlas pasar) hasta llegar a esta **escalera. Baja por ella.**



4. Finalmente, sigue por el **camino estrecho hasta esta plataforma.** Vuela los **cuatro pilares** y se abrirá la salida del nivel.



MUNDO 4 *White Glacier*

STAGE 1



1. Cruza el **pequeño puente** que hay junto al inicio y provoca una **avalancha.** Ahora escala por la ladera y déjate caer a la **plataforma donde hay un árbol y un muñeco de nieve.** Elimínalos y verás la entrada a la siguiente zona, justo debajo suyo.



2. En la nueva zona, **sube la ladera luchando contra el viento** y, una vez arriba, **cruza el puente** para entrar en la próxima.





3. Sube hasta la cima de la montaña donde está el **telesilla** y lanza una **superbomba a la casa que se ve desde allí arriba.** Después, súbete en el tejado y activa el **interruptor** que pone en marcha el telesilla. Móntate en él y despídete del nivel.

Calculus

STAGE 2



Si te **mueves con velocidad** por el escenario no tendrás problemas para derrotar a Calculus. Su ataque principal es **tirarte bombas** y después lanzarse como un energúmeno aprovechando que cuando te tocan te quedas aturdido. Lo que tienes que hacer para aguarle la fiesta es **ir soltando bombas para que le exploten cuando vaya a por ti.**

Mantis



STAGE 4





Los ataques de Mantis son fulminantes, pero tiene **un punto débil: si te colocas debajo suyo** es incapaz de alcanzarte. Sus zonas **vulnerables son las dos patas delanteras, la cabeza y la parte de atrás de su cuerpo,** así que atácalos con Super bombas. Si pone **larvas,** acaba con ellas con bombas normales. Al final, Mantis rompe el suelo y ambos **caéis a su tela de araña.** La estrategia no varía, pero ahora cuídate de no colarte por los huecos.

STAGE 3



1. Tu objetivo en este nivel es **poner en marcha el telesilla que hay en la zona inicial,** pero el interruptor está en otra distinta. Sal de la **primera zona por la puerta de la derecha** y cruza también la siguiente, en la que la **cámara se sitúa debajo del suelo.**



3. Sal de la zona del interruptor por el carril del centro, atraviesa otra más con la cámara bajo el suelo y llega hasta la primera de todas. Móntate en el telesilla y ya está.



2. Para subir a la plataforma donde está el interruptor tienes que llegar hasta el **extremo de la pendiente helada** y dejarte caer **esquivando los agujeros del suelo.** Aprovecha el impulso que coges para subir hasta el interruptor, **cárgate al muñeco de nieve y actívalo.**

Tenemos los trucos más divertidos para...

FIFA: Rumbo al Mundial 98

No te vamos a decir cómo ganar partidos sin jugarlos, porque no resulta divertido; ni como humillar al contrario con una sola mano, porque mola hacerlo con conocimiento y sabiduría. Mejor vamos a descubrirte cosas tan originales como manejar jugadores invisibles, jugar cabeza abajo...

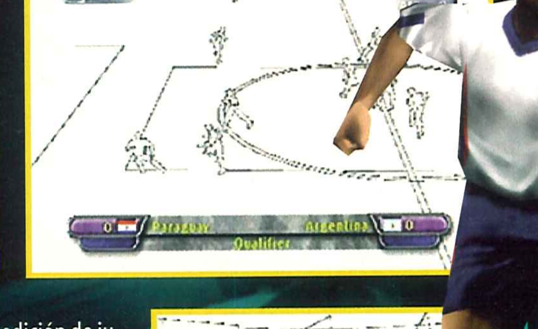


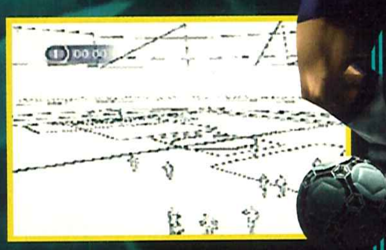
JUGADORES TRANSPARENTES

En la **pantalla de edición de jugadores** (previo paso por **"Customize Squad"** del menú principal), elige a la selección de **SLOVAKIA**. Después introduce tu nombre como **LASKO** (todo en mayúsculas) y vuelve al menú. Alucinarás con el efecto de transparencia que lucen los jugadores.



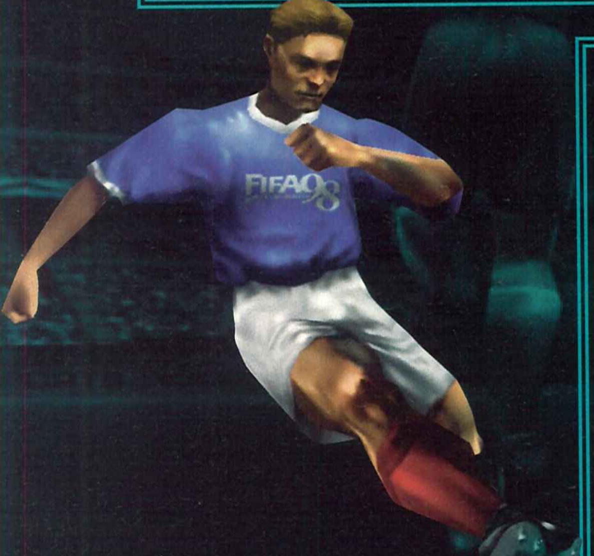






FÚTBOL A TRAZOS

También en la pantalla de edición de jugadores, elige **CANADÁ** e introduce tu nombre como **MARC**. Vuelve al menú y empieza un partido en el modo de juego que quieras. Entonces el campo dejará de ser verde, y en las gradas no habrá nadie, y todo estará en blanco y negro como pintando por un chavalín de no más de seis años...



SOMBRAS CONTRA SOMBRAS

En la pantalla de edición de jugadores, elige el equipo **SHEFFIELD WEDNESDAY** (de la liga inglesa) e introduce tu nombre como **WAYNE**. ¿Que dónde están los jugadores? Han dejado el partido en manos de sus sombras, que por cierto se moverán igual que si tuvieran su otra mitad. Meter gol será otra historia...





RUMBO DIRECTO AL MUNDIAL





Con este password te plantarás en la final de la Copa del Mundo, sea cual sea el equipo que elijas y sin necesidad de haber superado las eliminatorias previas. Basta con que elijas la selección de **JAPÓN** en la pantalla de edición de jugadores, y a tu hombre le llames **YUJI** (mayúsculas). Luego ve a la opción Rumbo al Mundial y ¡sorpresa!

MIRA QUÉ ANIMACIONES

Para quedarse boquiabierto con algunas de las mejores animaciones del juego, edita a un jugador de la selección de **JAPÓN** con el nombre de **NORIE**. Después pincha en la opción **"Qualifying Round"**, espera unos segundos y disponte a presenciar escenas absolutamente increíbles.











CASI TODO AL REVÉS





En el número anterior te ofrecimos la posibilidad de jugar al fútbol al revés, o sea boca abajo. Ahora te presentamos casi lo mismo, también boca abajo, pero con los marcadores y nombres de los jugadores al derecho. Elige **VANCOUVER** y edita a un jugador cualquiera con el nombre de **TED**. Y que gane el mejor, y el que se maree menos...

SIN ESTADIO

¿Cómo conseguir que los jugadores se muevan aún más rápido? Fácil, eliminando polígonos. ¿Y qué tal si eliminamos el más grande de todos, el del estadio? Pues elige y cualquier equipo y edita un jugador con el nombre de **CATCH22**. ¡Esto si es un paso de imágenes bestial!





LOS MEJORES JUGADORES

Para que tus jugadores sean los más guays, los más fuertes, los que mejor golpeen la bola, los más rápidos, y aunque no ganen solos los partidos por lo menos te pongan las cosas más fáciles, prueba a elegir la selección de **USA** e introducir el nombre de tu jugador como **DAVE**. Ya no te hará falta fichar a nadie, porque los top 100 estarán en tus filas.





TODOS SON PEQUEÑOS

Físicamente, nunca en genialidad, ¿eh? Pues para que tus hombres bajen un par de tallas de equipación, prueba lo siguiente. En el equipo de **VANCOUVER** (como se nota que tiran para casa estos chicos de EA Sports), edita a un hombre bajo el nombre de **KERRY**. Todos los jugadores serán más pequeños, y eso también significa mucho más hábiles.





TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO



NA 55. Guías: Killer Instinct Gold • Shadows of the Empire • DKC 3 • Turok: Dinosaur Hunter • Terranigma



NA 56. Guías: Super Mario Kart • Spirou • Turok: Dinosaur Hunter • Terranigma



NA 57. Guías: Spirou • Consultorio Terranigma • Jefes finales DKC3 • Pilotwings 64 • Super Star Wars



NA 58. Guías: Kirby's Fun Pak • Tintin: El Templo del Sol • The Lost Vikings 2



NA 59. Guías: Lucky Luke SNES • Mortal Kombat Trilogy • Tintin: El Templo del Sol GB • Lost Vikings 2



NA 60. Guías: Mario Kart 64 • Blast Corps • Lucky Luke SNES



NA 61. Guías: Especial Lylat Wars • Mario Kart 64 • Blast Corps



NA 62. Guías: GoldenEye • Blast Corps • Extreme G • Mario Kart 64



NA 63. Guías: Diddy Kong Racing • GoldenEye • Mario Kart 64



NA 64. Guías: Diddy Kong Racing • GoldenEye • Automobili Lamborghini

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guias que publicamos en **Nintendo Acción**.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guias publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envia el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pidenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

Y por sólo 950 pts.

Nintendo®

4ª ENTREGA

GOLDENEYE 007

Ahora que estamos a punto de llegar al final, no nos podéis fallar. La misión debe ser cumplida y no aceptamos fallo alguno. En estas últimas ocho páginas tenéis todas las claves para ... por lo menos abrir los dos nuevos niveles...

MISIÓN 6
SAN PETERSBURG
PARTE 3: LAS CALLES

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

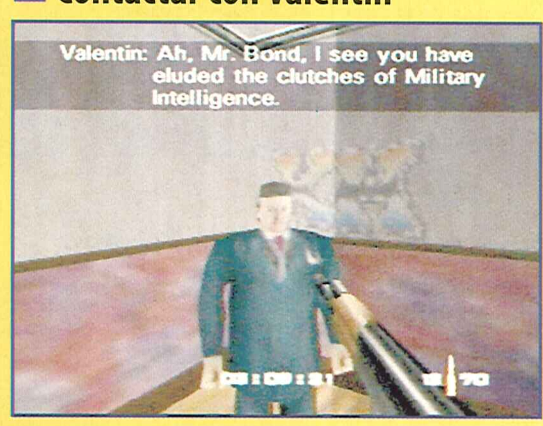
■ **MODO AGENT**
1. Perseguir a Ourumov y a Natalya.
2. Evitar las bajas de civiles.
■ **MODO SECRET AGENT**
Objetivos anteriores y
3. Contactar con Valentin.

1 Perseguir a Ourumov y a Natalya



Existen **dos posibles formas de perseguir a Ourumov:** ir corriendo o tomar prestado el **tanque** que hay nada más comenzar el nivel. **Si te decides por la carrera,** debes tener en cuenta que en cada esquina te estarán esperando **patrullas**, y que cada pocos metros tendrás que **burlar un control con soldados armados** de lanzacohetes. Si prefieres **coger el tanque**, acuérdate de que si chocas contra los coches de la calle sufrirás en tus carnes el mismo daño que se haga el tanque, y además te encontrarás con **zonas minadas que tendrás que limpiar** antes de cruzarlas.

3 Contactar con Valentin



Valentin está **escondido en una casa que hay cerca de los archivos militares.** Si hablas con él, obtendrás **seis minutos para terminar el nivel** en lugar de los tres originales. Eso sí, como le llevará un tiempo hablar con sus contactos, debes encontrarte con él cuando todavía te queden un **mínimo de 50 segundos.** Otro consejo que puedes seguir: cuando empieces a hablar con él, **date la vuelta** y quédate mirando **hacia la puerta de entrada.** De esta forma podrás **acabar con los dos guardias** que vendrán a molestarte. Y no olvides recoger sus armas rápidamente ya que en el modo **00 Agent cada cartucho vale su precio** en oro.

2 Evitar las bajas de civiles



Los **pobres habitantes de St. Petersburg** no tienen la culpa de los abusos de los militares, y tú no tienes porque aumentar sus sufrimientos. Así que **evita eliminarlos por error** y trata de que no se metan en medio de ningún tiroteo. Diez "fiambres" civiles y adiós a la misión.

LOS CONSEJOS DE M

•**No te detengas a limpiar las calles de soldados.** Hay cientos y siempre reciben más refuerzos. Recuerda que tienes un **tiempo limitado** para cumplir este nivel.
•El recorrido tiene **forma de laberinto**, pero si te fijas bien es muy simple.
•La casa que hay junto a la que ocupa Valentin tiene una **grieta en su pared por la que puedes entrar.** En cuanto lo hagas, descubrirás un **chaleco antibalas y un potente lanzagranadas.** Además de un guardia, claro.

▸▸

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

■ **MODO AGENT**
1. Localizar el tren de Trevelyan.

■ **MODO SECRET AGENT**
Objetivos anteriores y
2. Destruir la red de ordenadores.
3. Conseguir la llave de la caja fuerte.
4. Recuperar los planos del helicóptero.

■ **MODO 00 AGENT**
Objetivos anteriores y
5. Destruir el cargamento de armas ilegales.



1 Localizar el tren de Trevelyan

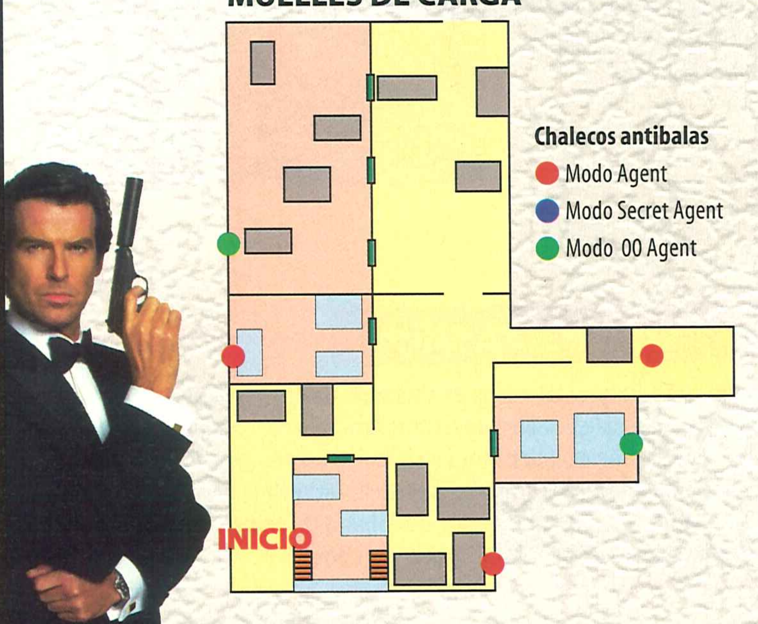


Para acceder al tren de Trevelyan deberás **entrar primero en el edificio de oficinas**, subiendo por la escalera. Arriba tendrás que **abrir la puerta del compartimento de carga**. La entrada está justo sobre la **puerta de rayas amarillas y negras**. Dentro te esperan unos cuantos guardias. **Acaba con ellos o entra de un salto** y deja que una brillante animación te muestre cómo lo hace un especialista.

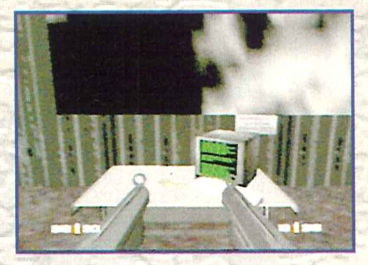
2 Destruir la red de ordenadores



Un **cañón automático** custodia el almacén donde se encuentran los ordenadores de Janus. Para terminar con su molesta presencia, **colócate en la esquina izquierda del montón de cajas de la entrada**. Desde aquí podrás ver una parte del cañón y destrozarlo sin que te dispare. **Rompe los ordenadores y la pantalla principal**, pero no salgas hasta que tengas también la llave.



3 Conseguir la llave de la caja fuerte



La **llave del punto 2** es la que necesitas para abrir la caja fuerte del siguiente objetivo, y se encuentra **sobre una de las mesas**, a no ser que algún guardia la **haya tirado al suelo**. Atento al salir de los almacenes, puede que te estén esperando fuera.

4 Recuperar los planos del helicóptero



En la caja fuerte del punto anterior se guardan los planos del helicóptero. Está oculta en el **segundo piso del edificio de oficinas**. Usa las **minas de proximidad** para preparar **trampas a los soldados**.

5 Destruir el cargamento de armas ilegales



Existe un cargamento de armas oculto en **cajas de madera en medio de una nave**. Además de guardias, encontrarás **numerosa munición y un lanzagranadas** que te vendrá de perlas para destrozar todo el arsenal. Lo mejor es que **subas por las escaleras metálicas hasta el piso de arriba** y desde allí lances una **granada**. La explosión no te afectará lo más mínimo, así que no dejes ni una sola caja intacta.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

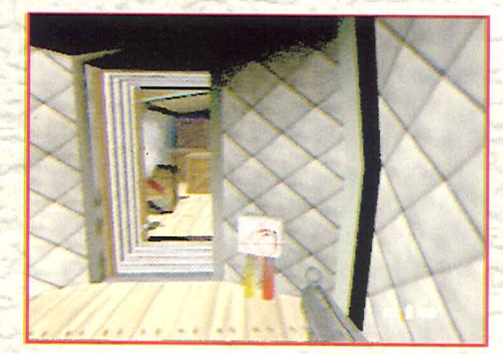
MODO AGENT
1. Destruir los dispositivos de frenado.
2. Rescatar a Natalya.
3. Escapar a un lugar seguro.

MODO SECRET AGENT
Objetivos anteriores y
4. Localizar la base secreta de Janus.

MODO 00 AGENT
Objetivos anteriores y
5. Decodificar la contraseña de Boris.

1 Destruir los dispositivos de frenado

Cada uno de los **seis vagones del tren tiene un dispositivo de frenado** que tendrás que destruir para detener el convoy. Los reconocerás por los **cables de color rojo y amarillo** que salen de ellos.



2 Rescatar a Natalya

En la **zona delantera del tren**, el general Ourumov tiene **encañonada a Natalya con su pistola**. Tras él verás (casi adivinarás) a **Trevelyan y a Onatopp**. Acércate despacio hasta que te digan que te detengas. Apunta ahora al general con mucho cuidado y, tras disparar, **coloca a Xenia en el centro de tu mira**. Si le aciertas, tendrás **más tiempo para escapar del vagón** antes de que estalle todo. Cuida de que **Natalya no reciba ningún daño**.



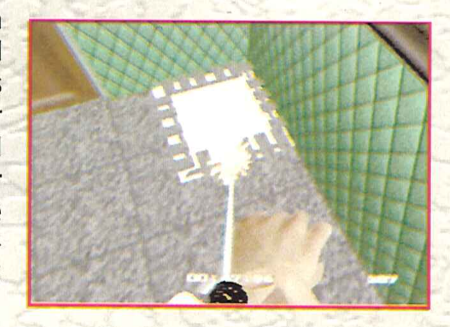
3 Escapar a un lugar seguro

Usa el **láser de tu reloj** para **romper los cierres de la trampilla** que está en el suelo. Si acertaste al disparar a Xenia, tendrás más tiempo para realizar esta operación. De lo contrario deberás correr como un loco. Y **si te quedas sin energía para el láser**, puedes intentar romper los seguros a tiros. Una vez fuera, dirígete a la cabecera del tren (00 Agent) o al final (Agent y Secret Agent).



4 Localizar la base secreta de Janus

Mientras rompes los seguros de la trampilla, **Natalya enredará en el ordenador** buscando los datos que necesitáis. No puedes hacer nada mientras ella maneja el teclado, sólo **esperar y correr cuando logre localizar la base de Janus**... si es que tienes tiempo. Salta del tren con al menos **5 segundos**, o estallarás con él.



5 Decodificar la contraseña de Boris

Si no has acertado al disparar a Xenia apenas tendrás **5 segundos** desde que Natalya burle la contraseña de Boris. Si lo hiciste bien, podrás ir algo más relajado, aunque no demasiado ya que los guardias que dejaste vivos en el tren vendrán a por ti.



LOS CONSEJOS DE M



- Los **WC (baños) son lugares excelentes para que encuentres algunos guardias ocultos**. No te fíes de que estén cerrados, porque en cuanto los sobrepases, soltarán su cargamento de tiros.
- Los **departamentos cerrados** también guardan sorpresas en su interior. Vete con cuidado y atento siempre a tu espalda.
- Utiliza **las cajas como protección y cúbrete con ellas** para disparar. **Nunca te asomes abiertamente** o los soldados te atacarán destruyendo primero el parapeto y después a ti.
- En cuanto puedas, empieza a emplear a fondo el **par de ZMG 9mm que cogerás en los vagones delanteros**. Sus **32 balas por cargador** te facilitarán las cosas.



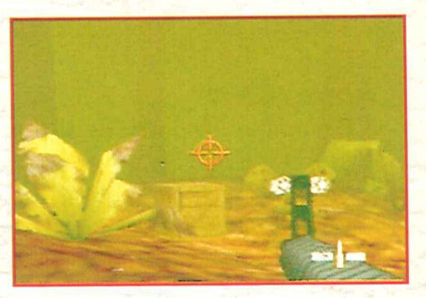
MISIÓN 7
CUBA
PARTE 1: LA JUNGLA

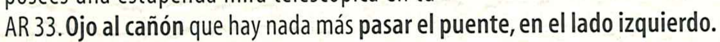
OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- **MODO AGENT**
  1. Destruir los cañones automáticos.
  2. Eliminar a Xenia.
  3. Escoltar a Natalya hasta la base de Janus.
- **MODO SECRET AGENT**
  Objetivos anteriores y
  4. Destruir el depósito de municiones.

1 Destruir los cañones automáticos

Hay un total de **siete cañones automáticos que tendrás que destruir antes de entrar en la base**. En tu contra tienes el hecho de que estos cañones detectan tu **movimiento (y no sólo al verte)**. A tu favor tienes que **el alcance de sus sensores es muy escaso** y también que posees una estupenda mira telescópica en tu AR 33. **Ojo al cañón** que hay nada más **pasar el puente, en el lado izquierdo.**

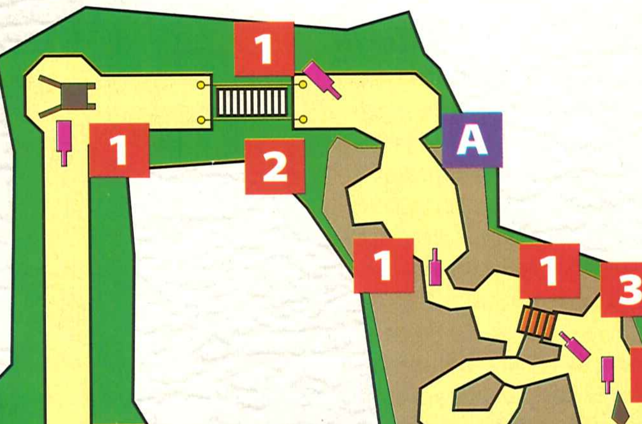




2 Eliminar a Xenia

Xenia tiene un gran **punto débil**, y es que **no puede disparar diagonalmente cuando pasa por el puente**. Sabiendo esto, **oblígala a que te persiga** y después retrocede hasta el inicio del puente. Da un paso a derecha o izquierda y líate a tiros en cuanto empiece a cruzar. Ni lo intentará.

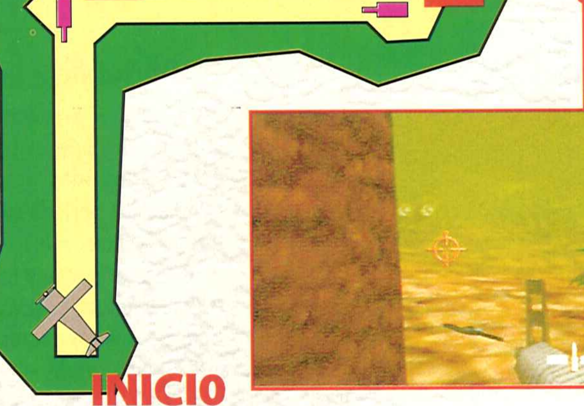




3 Escoltar a Natalya hasta la base de Janus

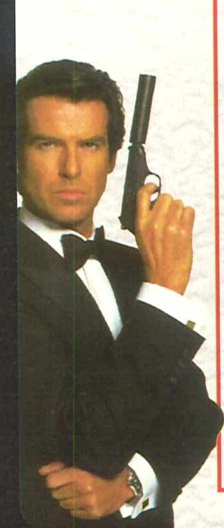


Las tropas que protegen la entrada son interminables, así que **entra corriendo** cuando las dejes bajo mínimos, o los refuerzos se parapetarán en las cajas metálicas.



Los **árboles y la mira telescópica** de tu AR 13 te permitirán destruir con total tranquilidad los cañones automáticos que se ocultan entre las plantas. Anda con cuidado o te descubrirán.

LOS CONSEJOS DE M

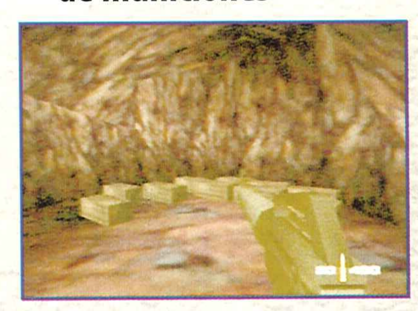






- La **mira telescópica del AR 33** te vendrá muy bien para **descubrir a los soldados** que hay emboscados a lo largo y ancho de la jungla.
- **No dejes que disparen a Natalya** o no cumplirás esta misión.
- **No olvides coger las armas de Xenia** cuando la derrotes.

4 Destruir el depósito de municiones



Las **municiones no están desatendidas. Dos cañones automáticos** las protegen y te obligarán a ir con mucho cuidado. **No revientes las cajas de munición** mientras Natalya se halle en las inmediaciones.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

■ **MODO AGENT**

1. Proteger a Natalya.
2. Desactivar el satélite Goldeneye.
3. Destruir las unidades blindadas del ordenador principal.

1 Proteger a Natalya

Evita que hieran a Natalya mientras trata de desactivar el satélite. Hazte primero con el **chaleco antibalas del tercer piso** y después baja hasta el nivel principal. Deja a tu espalda la pantalla y procura mirar a derecha e izquierda todo el rato. Sube el volumen de la tele y oirás la **rotura de cristales** que presagia un ataque desde un lugar oculto.



3 Destruir las unidades blindadas del ordenador principal

Las **minas** que encontraste cerca del comienzo del nivel te servirán para **volar por los aires todas las unidades blindadas del ordenador principal**. Hay un total de **seis unidades y sólo ocho minas**, así que nada de desperdiciarlas.

2 Desactivar el satélite Goldeneye



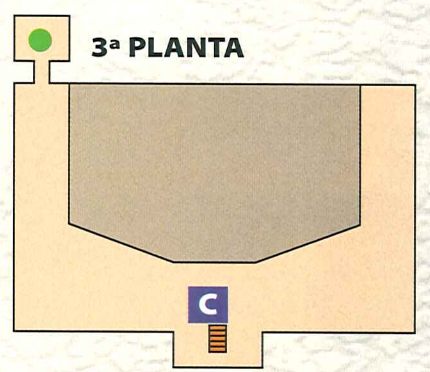
Si logras que Natalya trabaje a gusto sin recibir ningún disparo, ella te recompensará con una estupenda labor **reorientando el satélite.** Dale tiempo y ella te avisará cuando haya terminado.



Chalecos antibalas
- Modo Agent
- Modo Secret Agent
- Modo 00 Agent

2ª PLANTA

3ª PLANTA



LOS CONSEJOS DE M

- La **sala de pantallas** del centro de control tiene **4 entradas** posibles. Tendrás que protegerlas todas para que Natalya trabaje a gusto.
- En la **última planta hay un pasadizo secreto** que te proporcionará un **chaleco antibalas.**



007 OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT

1. Evitar la muerte de científicos.

MODO SECRET AGENT

Objetivos anteriores y

2. Destruir los controles de la bomba de entrada.
3. Destruir los controles de la bomba de salida.
4. Destruir la consola de control principal.

MODO 00 AGENT

Objetivos anteriores y

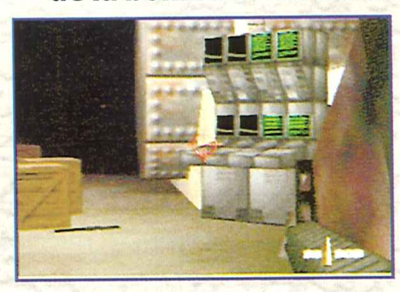
5. Utilizar la radio para contactar con Jack Wade.

1 Evitar la muerte de científicos

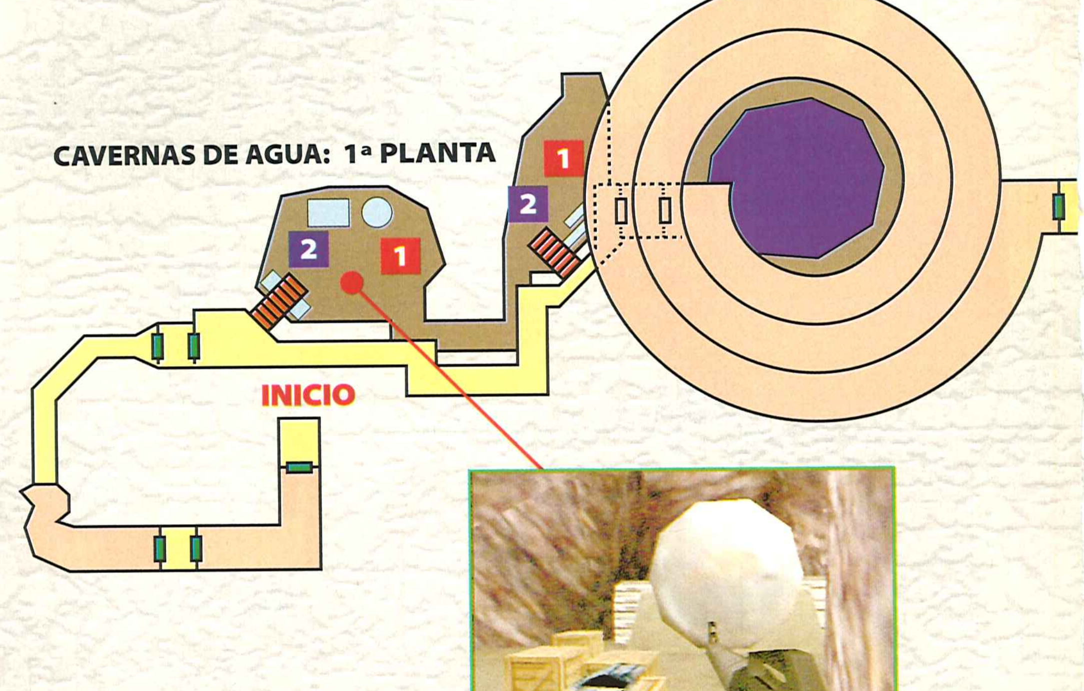
Hay **tres científicos que manejan los cuatro controles** de las bombas de entrada, y otro par de ellos en la consola del control principal. En cuanto te vean, huirán, pero si mueren tres o más habrás fallado en esta misión. **Cuidado al volar la última consola**. Debes esperar a que no haya científicos cerca.



2 Destruir los controles de la bomba de entrada



Estas consolas permiten que **se llene de agua el lago que oculta la antena** de Janus. Si **destruyes las cuatro**, dejarás al descubierto el engaño y los refuerzos de EEUU e Inglaterra podrán destruirla.



CAVERNAS DE AGUA: 3ª PLANTA

D

E

C

SALIDA

Tarjeta código C

4

5

1

Tarjeta código B

3 Destruir los controles de la bomba de salida



Cuatro ordenadores controlan la bomba que evacúa el agua del lago artificial que sirve de tapadera a la antena de Janus. **Destruyéndolos, dejarás inutilizado el sistema de camuflaje.** El mejor método para acercarte a ellos es a través del **pasadizo secreto**.

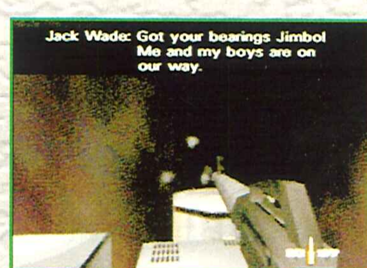
4 Destruir la consola de control principal



Esta es la **última pieza que controla el sistema de camuflaje** del lago. Está en un lugar muy protegido y por si fuera poco **rodeada de barriles explosivos**. No te líes a tiros. Usa la **mira de tu AR 33** y apunta cuidadosamente para **no destruir por error la radio** y eliminar a la vez a los científicos. Lo mejor es **obligar a los soldados a que salgan fuera** y eliminarles allí. **Cuidado con sus bombas de mano.**

5 Utilizar la radio para contactar con Jack Wade

Acércate a la **radio que se encuentra en la sala de control principal** y pulsa el **botón B**. Jack, que es tu enlace con los servicios secretos americanos, **contestará a tu llamada y enviará refuerzos** si es que **previamente has limpiado la zona de enemigos.**



CAVERNAS DE AGUA: 2ª PLANTA

A

B

D

E

CAVERNAS DE AGUA: SÓTANOS

A

3

B

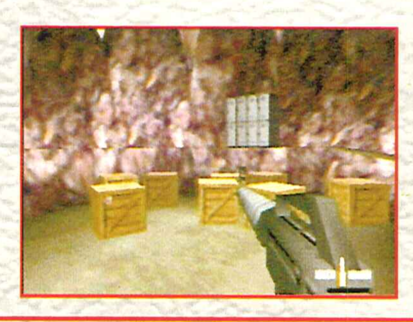
C

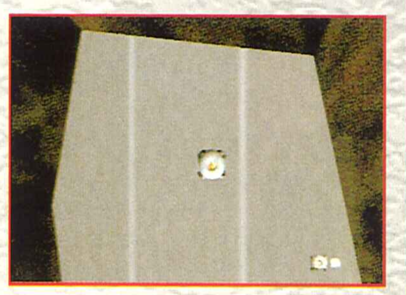
Tarjeta código A

Chalecos antibalas
- Modo Agent
- Modo Secret Agent
- Modo 00 Agent

LOS CONSEJOS DE M

- Unas **taquillas** colocadas en medio de la **subida en espiral ocultan en realidad un pasadizo secreto** que te llevará hasta los **ordenadores de control de la bomba de salida**. La **puerta metálica** del final del atajo tendrás que **volarla con una de las minas.**
- Antes de salir de las cavernas de agua, recoge **tres tarjetas llave que necesitas para abrir las puertas de la salida**. Atento, porque **Alec Trevelyan** te esperará ahí para acabar contigo.





OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT

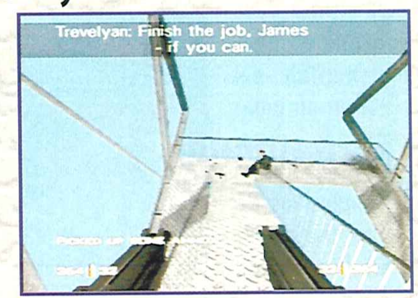
1. Destruir la consola de control.
2. Ajustar cuentas con Trevelyan.

1 Destruir la consola de control



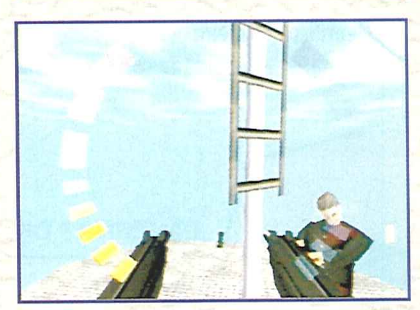
Tienes **sólo 3 minutos para reventarla** o la antena lo destruirá todo. **Cualquier arma o explosivo** te servirá para destrozar la consola de control, aunque antes tendrás que haberte **librado de los dos cañones automáticos** que la protegen y de los montones de soldados que pululan por todas partes. Para ganar tiempo **usa la maquinaria a modo de parapeto** y cierra las puertas tras de ti. Aléjate para que la explosión no te afecte.

2 Ajustar cuentas con Trevelyan



Cuando persigas a Trevelyan te darás cuenta de que **siempre te prepara las emboscadas en los mismos lugares.** Anticípate a sus deseos y **dispara siempre a la cabeza.** Cuando le hayas dado unas cuantas veces, te invitará a que resolváis vuestras diferencias sobre una pequeña plataforma de la parte inferior. Baja con mucho cuidado para no caerte y dispara con todo lo que tengas.

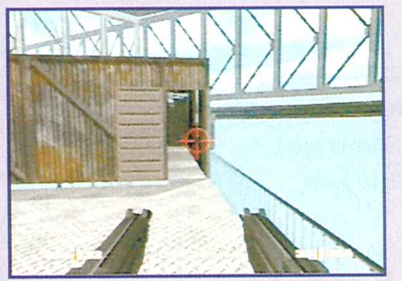
Si te acabas todas las misiones en el nivel **Secret Agent** podrás acceder al **nivel 8:Teotihuacán.** Si haces lo propio con el nivel 00 Agent, conseguirás visitar el **nivel 9: El-Saghira.** Pero esto ya es otra historia...



LOS CONSEJOS DE M

- Hay unos cuantos **chalecos antibalas en cada extremo de la antena,** pero sólo deberías coger el que hay nada más empezar. Los demás están tan protegidos que los perderás al intentar regresar al centro de la antena.
- **Reconocerás a Alec** por la llamarada en forma de estrella que provoca su AR 33 . El resto de soldados usa ZMG's.
- Los **soldados consideran los pasillos como líneas,** fuera de las cuales no disparan nunca. **Colócate en los laterales** y dispara en diagonal.
- Los **enemigos son ilimitados,** así que no te entretengas con ellos.

¡PELIGRO A LA VISTA!



La entrada a la sala de control está custodiada por un cañón automático que tendrás que destruir desde lejos.



Cuidado cuando persigas a Trevelyan. Si bajas muy rápido por la trampilla de la caseta, te caerás al vacío.

LA SECUENCIA... ¿FINAL?









Si eres capaz de **acabar con Alec Trevelyan en la plataforma,** asistirás a una espectacular **secuencia cinemática** en la que 007 demostrará su buen estado de forma lanzándose de un salto al helicóptero. La sorpresa llega al final, cuando descubres que el **juego oculta dos nuevos niveles** ambientados en México y en el misterioso Egipto.

trucos en clave Nintendo

Aerofighters Assault N64



¿Cansado de volar siempre con el mismo avión? Bueno pues aquí te vamos a dar varios remedios. El primero, para **cambiar el color**. Pulsa R **en la pantalla de selección** de aviones y tendrás un nuevo look.

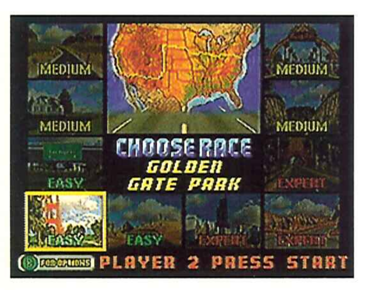
El segundo es para conseguir un **avión nuevo, el F-15J Eagle**. En la pantalla del título, donde se lee "Press Start", pulsa **C izquierda, C abajo, C derecha, C arriba, C izquierda, C derecha, C abajo.**

Castlevania II GB

Bueno, bueno, pues ahora que Konami está a punto de lanzar su «Castlevania:Legends», nada mejor que volver a practicar un poco la caza del vampiro con la segunda entrega para Game Boy. Y ya que estás en ello, toma nota de este password para empezar con **siete vidas: candelabro, candelabro, corazón, corazón**. Y para acceder a un **menú de sonidos**, introduce **cuatro corazones en la pantalla de passwords**.

Cruis 'n USA N64





Ya que Nintendo España ha puesto a la venta (por cierto a un precio realmente explosivo) el juego de coches de Midway, a nosotros no nos queda por menos que ofreceros algunos trucos que teníamos guardados en la manga.

Por ejemplo, si estás aburrido de la "plantilla" normal de vehículos, prueba a pulsar simultáneamente **C izquierda, C abajo, C arriba en la pantalla de selección de coches** y ¡sorpresa! Aparecerán un **coche de policía, un autobús escolar y un Jeep Laredo**, ¡y podrás conducirlos todos!

Otro más. Hay tres circuitos digamos extra que sólo podrás recorrer si haces lo que te vamos a decir. Para correr en **Golden Gate Park, mantén pulsado L y haz C izquierda y C abajo** en la pantalla de selección de circuitos. Para visitar **Indiana**, lo mismo con **C arriba y C derecha**. Y para **San Francisco, C derecha y C abajo** con el botón L.





Si quieres **hacer sonar la sirenas** del coche de policía o del autobús, procura hace un "hot time", vaya, un buen tiempo, con cualquier vehículo. Pon las iniciales que quieras en los records y justo en la pantalla donde se colocan las matrículas, ve abajo del todo y pulsa **Izquierda en el stick durante más o menos 30 segundos**. Aparecerá la cara de uno de los programadores. Es la señal. Empieza una carrera con el coche de policía o el autobús y en cualquier momento **pulsa dos veces el freno y luego acelera**. La sirena sonará y se iluminará durante todo el tiempo que te mantengas acelerando.

Donkey Kong Land 2 GB

Lo normal es que para entrar en el **nivel secreto** del juego de Donkey tengas que llevar **47 monedas**, y eso no se consigue fácilmente. Bien, pues con este truco no tendrás que recoger ni 47, ni 46, ni siquiera 10. Ve a la pantalla donde están las partidas grabadas y elige una. **Mantén presionados izquierda o derecha y pulsa A y B alternativamente** hasta que oigas un sonido. Ya está, ya tienes las 47 monedas aunque no aparezcan en pantalla. Tienes que entrar en esa partida y volver a salvarla para que se contabilicen en tu marcador.

Secret of Evermore SNES

Un truquillo para jugadores avanzados. En **Omnitopia**, en la sala de ordenadores donde se desactiva la alarma (D-III), introduce el código **1-1-3**, correspondiente a **Rojo-rojo-verde**, y se abrirá una compuerta. Entonces tendrá lugar una singular batalla con las fuerzas de Sebastrón. Véncelos y recibirás **4.000 créditos y 30 bolas de bazooka**.

Diddy Kong Racing N64



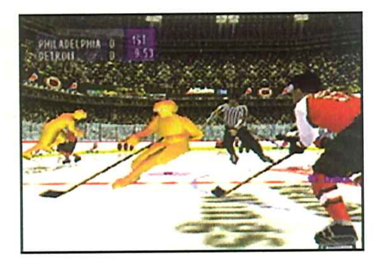
Ya os hemos dado todos los passwords posibles (¿o nos falta alguno? Bueno, en ese caso enviádnoslo a toda velocidad), así que ya no nos queda más que **¡liberar de su hechizo al gran Drumstick!** Con lo complicadas que se han puesto las cosas, lo mejor será contar con un piloto más, y eso que no estamos hablando de un piloto cualquiera, sino del mejor del mundo. Para liberarle, antes tienes que **ganar todas las carreras de todos los mundos**, incluidas las "Trophy Races". Entonces vuelve a la zona central y busca una **rana con la cresta roja**. Corre sobre ella con tu vehículo y Drumstick volverá a su forma habitual y por supuesto pasará a la plantilla de pilotos seleccionables.

Nagano Winter Olympics '98 N64



Que sí, que sí, que también se puede **esquiar cabeza abajo**, con la nieve hasta el cuello vamos. Métete en Olympic Mode y elige **Freestyle Aerials**. Coge cualquier acrobacia, deja que el esquiador comience el descenso y no toques un solo botón. Justo **cuando salga de la rampa, pulsa B repetidamente**. Al aterrizar, haremos un trompo y nos pondremos cabeza abajo. Así hasta el final.

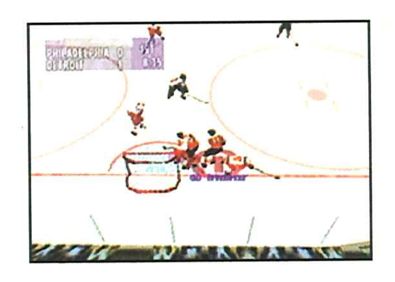
NHL Breakaway '98 N64





Acabas de leer la review y ya tenemos aquí los trucos. Desde luego, cómo somos. Además tenemos de todo, para divertirse y para ganar con facilidad. A ver, por cuál empezamos. Sí, por el **menú especial de trucos**. Es lo más simple y útil del mundo. En la **pantalla de presentación, pulsa C izquierda, C derecha, C izquierda, C derecha, R, R**. Entre las opciones de juego podrás elegir un "cheat menu". Entra y prepárate para lo mejor: **tamaño de jugadores, aspecto físico, altura del árbitro, hasta puedes cambiar el look** de todo el equipo. Jugar con una escuadra de hombres de fuego, de hielo, ¡incluso de peces!

Y ahora el segundo. Empieza un partido, **pausa el juego y activa "Game Settings"**. Una vez dentro, activa **"Controller Select" y cámbiate al otro equipo**. Después, en **"Game Options" elige quitar al portero (Goalie:None)**. Ya casi está. Vuelve al juego, y recupera el control de tu equipo. Los rivales se habrán quedado sin guardameta y en su lugar colocarán a un jugador de pista que ni decir tiene que no está preparado para parar nada.



King of Fighters '95 GB

Otra de clásicos. Si quieres **pelear con los jefes** del trepidante juego de lucha de Takara, pulsa **Select tres veces cuando aparezca el logo** de la compañía japonesa. Ve a la pantalla de selección de personajes y te encontrarás con **Saisyu y Rugal.**

Duke Nukem 64 N64

Por fin tenemos los trucos para la versión PAL de este increíble arcade subjetivo. Toma nota y que te sirva de adelanto para la superguía que estamos preparando con el título de GTi. Para acceder a un **menú de cheats**, haz la siguiente combinación en la pantalla de presentación: **Izquierda, Abajo, L, L, Arriba, Derecha, Izquierda, Arriba (todo en el pad digital).** Métete en el menú, y para activar la invencibilidad, haz **R, C derecha, R, L, R, R, R, Izquierda** (pad digital).



Jungle Book SNES

Para **saltar fácilmente de un stage a otro**, haz lo siguiente muy, muy rápido: cuando aparezca el logo de Virgin en pantalla, presiona **Arriba tres veces, B dos veces, Y dos veces, Select**. Sonará un ruido. Ahora pulsa **Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, Arriba, Y, Izquierda**. Entonces haz Select y Abajo. Sonará otro ruidito. Una vez que el logo de Disney desaparezca de la pantalla, ve a **opciones, activa Level y pulsa A o B** para elegir el nivel en el que quieras empezar

NBA PRO '98 N64

Si encestar los tiros libres es todo un martirio para ti, prueba a hacer lo siguiente. Pulsa **hacia arriba el stick un par de veces**. Conseguirás ralentizar el movimiento del punto y por tanto afinar la puntería.

Otra forma para conseguir **canastas de tres puntos** sin jugársela desde



la línea correspondiente consiste en plantarse en la zona, ponerse frente al rival, hacerle un "regate" sutil y lanzar frente a sus narices. El 95% de las veces será **canasta y personal**. Ya están los tres puntos en tu marcador.

Y la última. Para **cambiar fácilmente el número** de alguna de tus estrellas, no tienes más que convertirle en agente libre y después volver a ficharle. Durante el proceso tendrás que introducir su nuevo número.

San Francisco Rush N64

Para **pilotar un Fórmula 1** por las calles de San Francisco, sólo tienes que **acabar entre los dos primeros los 24 circuitos del Circuit Mode**. Entonces vas a la pantalla de selección de pistas y pulsas el botón **Z cuatro veces**. Deberías oír un claxon. Ve a la pantalla de coches y ahí estará la nueva máquina.

Para hacer lo propio con un **taxi de los amarillos, recoge tres o cuatro llaves** de las que están ocultas en el circuito durante una carrera normal. Si lo que te mola es conducir el **"hot-rod"**, entonces no te quedará más remedio que **cogerlas todas**. Y recuerda que puedes salvarlas en el controller pak.

Mortal Kombat Mythologies N64





Si es de Midway, tiene truco. Y si tiene truco y encima es tan difícil como este Mortal Kombat, entonces no se hable más. Aquí van todos los **passwords disponibles** para el penúltimo combate. Introdúcelos en la pantalla de passwords (entra en Options desde el menú inicial)

10 urnas de vitalidad: **NXCVSZ.**
1.000 vidas: **GTTBHR.**
Ver los créditos: **CRVDTS.**
Mission 2: **THWMSB.**
Mission 3: **CNSZDG.**
Mission 4: **ZVRKDM.**
Mission 5: **JYPPHD.**
Mission 6: **RGTKCS.**
Mission 7: **QFTLWN.**
Mission 8: **XJKNZT.**
Saltar al nivel 8 con ventajas: **ZCHRRY.**
Si mueres, mantén el **botón A** para regresar a **Quin Chi**. Si pulsas B, saltarás a **Shinnok.**



LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
TRES DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI LO TUYO ES LA SUPER NINTENDO CONSIGUE LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO POR SÓLO 5.000 PESETAS.
3
3.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14,30H. O DE 16H A 18,30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 Ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo® Acción